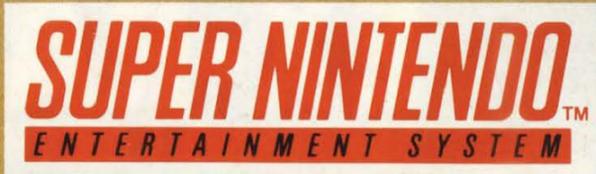
21
ANNO 3
NUMERO 21
LUG./AGO. 1993
LIRE 5000
XENIA
EDIZIONI
CONSOLE MANIA
132
PAGINE
DI MANIA
NINTENDO
NES
GAME
BOY
SUPER
NINTENDO
SEGA
MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE
ATARI
LYNX
7800
EX-RANZA
ARRIVANO I MECH SU MEGA DRIVE
ANDRE AGASSI
GIOCA CON MEGA DRIVE
E MASTER SYSTEM
FINAL FIGHT 2
RITORNA HAGGAR SU SNES
PRENDIAMO A CALCI MD
E SNINTENDO CON
SUPER KICK OFF
LE PRIME NEWS
DAL CES DI CHICAGO
WORLD HEROES 2
SU NEO GEO
Spedizione in abbonamento postale gr. III/70

COMBATTI IL TERRIBILE TYRANNOSAURUS - REX CON

Nintendo® SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

LA VITA DI JOE & MAC, I NOSTRI DUE SIMPATICI CAVERNICOLI, NON É PER NIENTE FACILE! IN UNA NOTTE DI LUNA PIENA, MENTRE MAC STAVA CACCIANDO SULLE MONTAGNE, DEI VICINI POCO CORDIALI HANNO FATTO IRRUZIONE NEL LORO VILLAGGIO E RAPITO LE LORO DONNE. DINOSAURI PERMETTENDO, JOE É L'UNICO IN GRADO DI SALVARLE...

TOYS® LEADER

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

CADARIO

La Leggenda Continua...

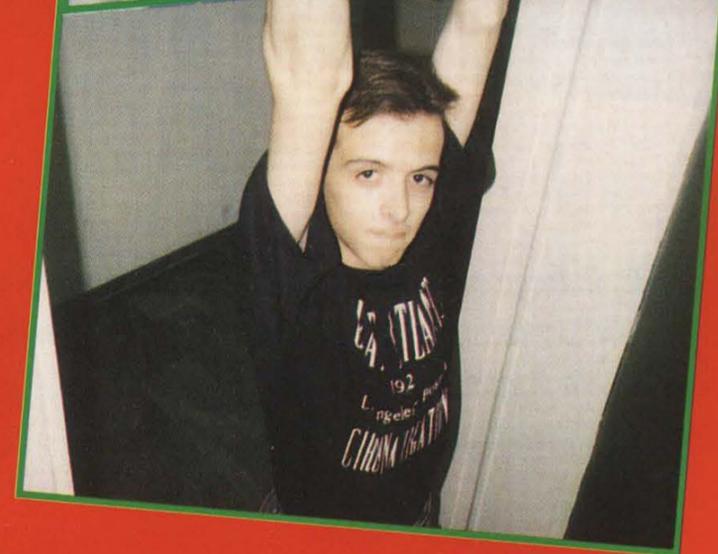
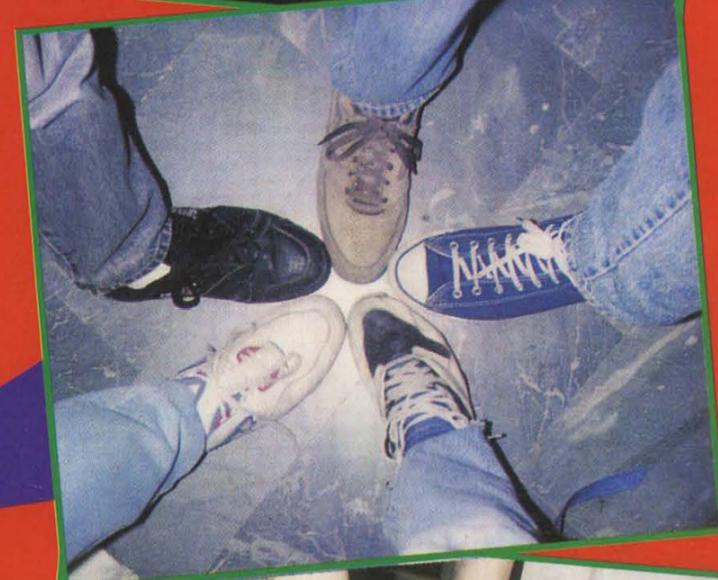
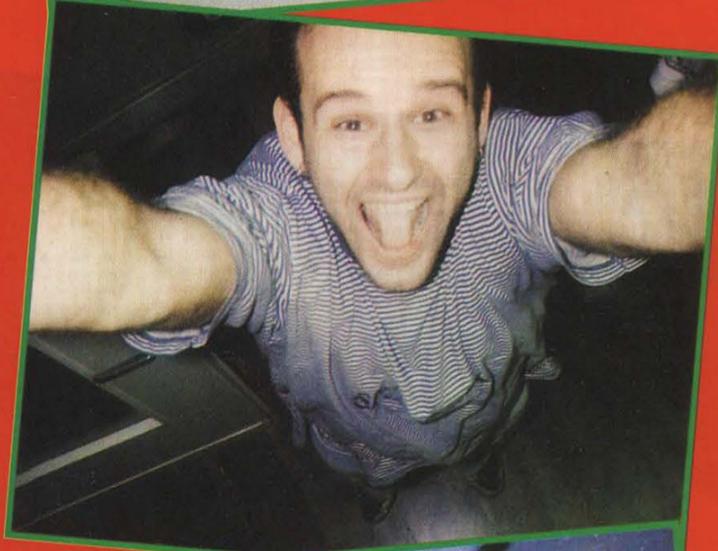
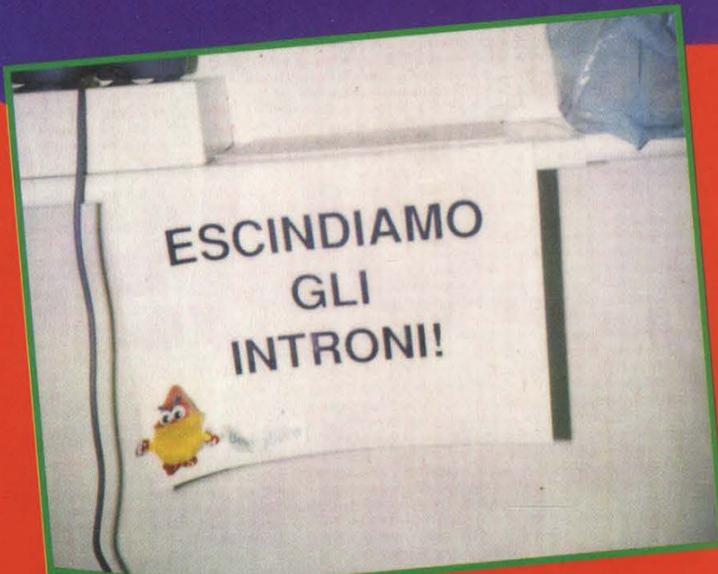
NINTENDO, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AND THE OFFICIAL SEALS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NINTENDO.

Single, il drago sputafuoco dello stregone, fa buona guardia ad una bellissima principessa nelle oscure profondità di un castello. "Dirk il temerario" l'eroe di questa affascinante avventura che nulla invidia ai più brillanti film di animazione, ha osato sfidare le ire del mostro. É giunto il momento di entrare nella tana del drago.

Finalmente per SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO con l'assistenza e la garanzia totale".

CADARIO

IN QUESTO NUMERO

GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano * Direttore Responsabile: Roberto Ferri * Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini * Capo Redattore: Alessandro Rossetto * Assistente alla Redazione: Marco Auletta * Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giovanni Papandrea, Marco Auletta, Maria Vilardo, Massimiliano Pescatori, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Riccardo Rossetti, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. * Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri * Videoimpaginazione elettronica e grafica: Carlo e

CONSOLE... VAFFAUNBAGNO!

Sì, certo non è un titolo molto raffinato ma in verità è un'esortazione ad andarsi a dare una bella rinfrescata. L'estate è qui (Quo e Qua!), davanti a noi, pronta a farsi sentire con il suo caldo irresistibile, i suoi richiami profumati e le sue scollature vertiginose e abbronzate (beh, non si chiama proprio estate... ma ci siamo capiti). L'unico vero problema è la console. Mi porto dietro il Super Famicom? Oppure il Mega Drive? No, no, di portare le console più grandi non se ne parla nemmeno. Primo in vacanza non c'è il televisore (e dove le collego le console?), poi si rovinano (la salsedine, l'acqua salata, la neve di montagna... insomma... meglio di no), e poi la mamma mi becca con la console in valigia sono fritto!
Ho capito, meglio arrostirsi sotto il sole giocando col Game Boy o col Game Gear! Queste sì che sono le console estive. Magari d'accordo con tutti gli amici per farsi delle maga sfide a Tetris in coppia e, perché no, per sfidare la sgarzolina lì a fianco che è incuriosita ma non osa. "Vieni a vedere il mio Game Boy" potreste sempre dirle, intendendo per "Game Boy" il vostro giochino da ragazzi... ma si sa, d'estate è lecito fraintendere, è lecito fare il bagno insieme ed è lecito giocare come dei matti. Ma non scordate la protezione di gomma per i vostri giochini... l'acqua del mare e la sabbia potrebbero rovinarli per sempre... e la mamma non ve ne compera più un altro!

Buone splashate o scarpinate in montagna da tutta la Redazione!

Stefano Gallarini

Si ringraziano Joystick Fun, Console Generation per la gentile collaborazione a questo numero della rivista.

INDICE RECENSIONI

GAME BOY

MASTER SYSTEM

MEGA CD

MEGA DRIVE

NEO GEO

NES

SUPER NINTENDO

Alessandra Gandolfi * Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.45.05 - Fax (02) 66.80.44.78 * Fotolito: Litomilano * Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) * Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 * Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano * Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% *Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

ANTEPRIMA

DYLAN DOG

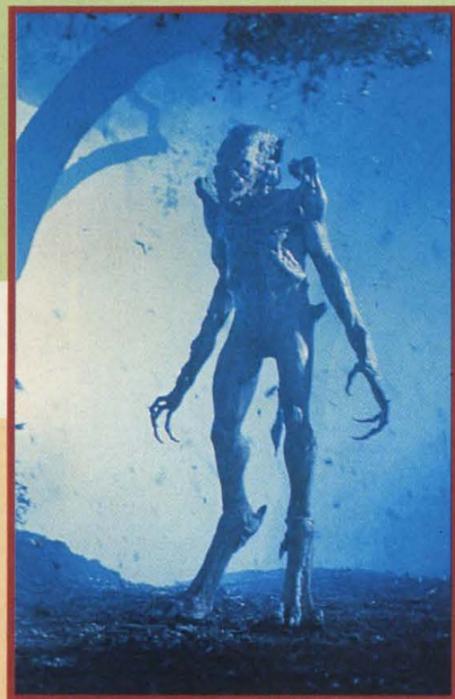
Anche per quest'anno l'appuntamento con il grande cinema horror è arrivato puntuale. Grazie alla Sergio Bonelli Edizioni, con il patrocinio della Provincia di Milano, il Dylan Dog Horror Fest è tornato per la quarta volta consecutiva. Unanimamente considerato come il più importante appuntamento di questo genere in tutta Europa, ha permesso a un enorme pubblico di assistere alla proiezione in anteprima di alcuni grandi capolavori del brivido: 20 film, molti proiettati per la prima volta in assoluto, per una settimana di incubi!

Lance Henriksen come appare in Knights, a capo di un'orda di cyborg

I FILM

Pur restando sempre all'interno o nelle vicinanze del genere horror, i venti film proposti hanno offerto una varietà di temi veramente incredibile. Allo splatter più puro si è affiancata la storia d'amore, a sceneggiature horror-demenziali si sono contrapposti film profondi e seri. Insomma, ce n'era per tutti i gusti. Purtroppo molti dei film di cui parleremo non arriveranno mai nei cinema italiani, ma potrete sempre vederli in videocassetta o televisione.
Ad aprire la rassegna è stato Bloodstone: Subspecies 2, una storia di vampiri piena di effetti speciali e sangue, ma con una trama piuttosto esile e banale. Una lotta tra non morti in Romania, con una ragazza che si sta lentamente trasformando in vampira e scopre gli impulsi propri di tale stato, con una sceneggiatura che, in alcuni punti, sfiora veramente il ridicolo. Di tutt'altra pasta è Tale of a Vampire, di Shimako Sato e interpretato da Julian Sands: ci troviamo ancora di fronte a uno dei terribili succhiasangue, ma questa volta si ha una raffigurazione romantica e decadente del vampiro. Il film è veramente bellissimo, ma il suo ritmo lento potrebbe non piacere a chi cerca il brivido. Proprio per questi ultimi, Pumpkinhead è il film ideale. Diretto da Stan Winston (l'effettista di Terminator e Aliens), con la partecipazione di Lance Henriksen (il Bishop di Aliens NdAlex), propone un racconto di demoni e vendetta, con ottimi scenografie e fantastici effetti speciali. La trama resta un po' debole, ma la tensione è forte.
Il grande Robert Englund (meglio noto come Freddy Krueger)(o Willy in Visitors NdAlex) ritorna sullo schermo con un altro Nightmare. Questa volta però non si tratta di un sequel della serie che ha fatto la sua fortuna, bensì di un'opera totalmente diversa. Con la regia di Tobe Hooper (Poltergeist, Non Aprite Quella Porta), questo Nightmare offre una storia allucinante basata sulla figura del marchese De Sade. La trama è abbastanza originale, la scenografia buona e l'interpretazione ottima, eppure il film non soddisfa a pieno. Con Knights - di Albert Pyun, interpretato ancora da Lance Henriksen -, si abbandona momentaneamente l'horror a favore dell'azione. La storia è interessante, anche se poco originale (Terra postolocausto: cyborg impazziti uccidono gli uomini e ne rubano il sangue. Un supercyborg e una ragazza cercano di fermarli), ma il film si riduce a una serie di combattimenti inverosimili. Fortunatamente il buon umore torna con Freaked, l'horror demenziale (nel senso buono) di Tom Stern e Alex Winter: l'umorismo è la parte principale di questo divertentissimo horror, dove lo splatter viene sommerso dalle risate del pubblico. Veramente bello.
The Killing Box - di George Hickenlooper, con Martin Sheen -, offre un'interessantissima rivisitazione del tema degli zombi, inseriti nel contesto storico della Guerra di Secessione americana. Sceneggiatura, regia ed effetti speciali sono di ottimo livello. L'azione ritorna con Slaughter of the Innocents, la storia di padre e figlio - uno agente dell'FBI, l'altro genio dei computer - che indagano su di un serial killer colpevole di numerosi delitti ai danni di bambi-

HORROR FEST 4

ni. Glickenhaus (il regista, nonché vero padre del bambino) cerca l'azione a tutti i costi, ma il personaggio del piccolo genio risulta veramente insopportabile (sa fare tutto!!!) e la storia poco realistica. Leggero e divertente, perfetto per la televisione! Poco piacevole, sia dal punto di vista della sceneggiatura, che per gli effetti speciali e la regia, è invece The Johnsons: 6 fratelli e una sorella nati in provetta, e un ipotetico arrivo del diavolo nel nostro mondo non sono sufficienti per scrivere una bella storia! Un film che invece vale vera-

Il mostro vendicatore di Pumpkinhead: non vi ricorda nessuno?

mente la pena di vedere è Brain Dead, di Adam Simons, con una speculazione sulla mente umana veramente interessante - anche se un po' angosciante -. Sempre di Adam Simons è anche Carnosaur, forse il film più brutto dell'intero festival, preparato unicamente per sfruttare il successo di Jurassic Park, pessimo sotto tutti i punti di vista (a eccezione della regia). In entrambi i casi va comunque riconosciuta a Simons la capacità di creare situazioni di grande effetto, proponendo scene molto forti mentre lo spettatore viene distratto da altri elementi descrittivi. L'horror si allontana comunque ancora una volta con Nightmare Café: scritto da Wes Craven e interpretato da Englund, è un telefilm divertente e ben curato (mentre leggete questo articolo, la serie dovrebbe essere già iniziata sulla televisione italiana). Peccato che non tutti i sei episodi riescano a mantenere lo stesso livello di qualità.

Julian Sands, figlio del diavolo in Warlock: The Armageddon

L'opera migliore è stata comunque, a mio avviso, Dust Devil - The Final Cut, del grande Richard Stanley, già autore di Hardware. La storia è quella di un demone del deserto, apparso in Sud Africa per mietere le vite di coloro che non avevano più niente per cui continuare a esistere. Le scenografie sono a dir poco grandiose, la regia perfetta e gli effetti speciali discreti. La storia contiene diversi messaggi, ai quali si intreccia perfettamente il sapore della magia del posto. Warlock: The Armageddon, che era atteso come uno dei film migliori, è stato invece una piccola delusione. Il figlio del diavolo torna sulla terra, per spianare la strada al proprio padrone, e solo un gruppo di druidi (che sembrano usciti da Guerre Stellari) lo possono fermare. Il finale è scontato.

Frankenstein, nella nuova versione di David Wickes, ha l'indubbio merito di seguire con la massima fedeltà il romanzo originale di Mary Shelley. Ottimi effetti, ottima regia e, soprattutto, ottima interpretazione di Randy Quaid (fratello di Dennis, candidato all'Oscar per L'Ultima Corvée) nella parte del mostro. I meriti di Ticks (Zecche), di Tony Randel, sono invece più discutibili: storia piatta, - che sembra fuoriuscire dal prontuario del perfetto regista horror a dispense -, finale al limite della banalità e personag-

Un'inquietante foto di Mindy Clarke in Return of the Living Dead III

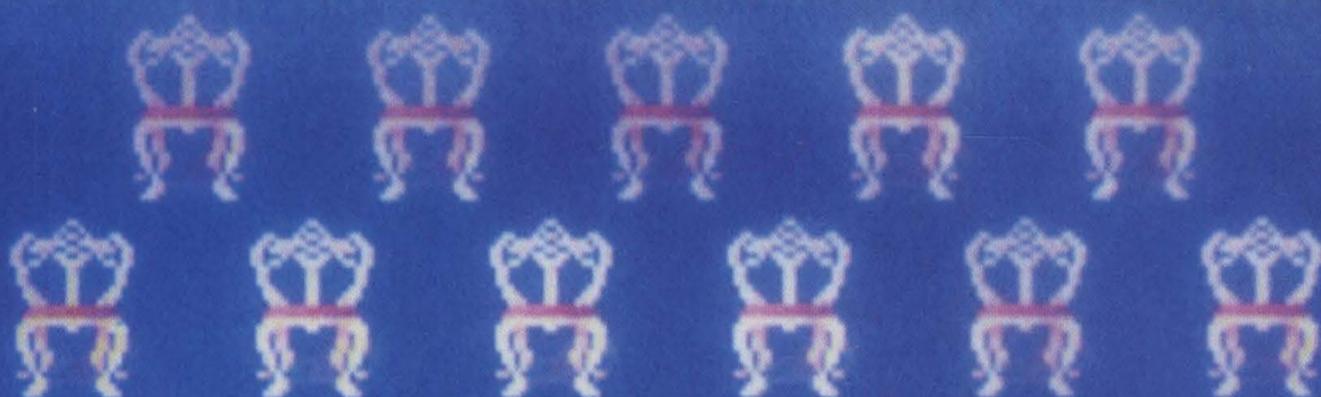
gi assolutamente privi di caratterizzazione. Gli unici meriti vanno agli effetti speciali e alla regia di Randel, che fa il possibile per salvare una storia veramente brutta.

Con Braindead (da non confondere con il precedente Brain Dead!) torna l'umorismo: la sceneggiatura di Stephen Sinclair, Frances Walsh e Peter Jackson (quest'ultimo ha anche diretto il film) contiene elementi assolutamente grandiosi, vere e proprie perle di umorismo nero. Lo splatter raggiunge livelli impensabili, ma sempre in chiave comica. La storia è assurda, ma si è troppo impegnati a ridere per poterci fare caso. L'unica pecca è che il finale scade leggermente, con un traboccamento delle scene splatter.

Tre film chiudono infine questa rassegna: il primo è Dr. Giggles (di Many Coto), atteso come un grande horror comico, che si è rivelato in realtà totalmente piatto, poco divertente e assolutamente prevedibile. Segue Body Snatchers, un remake di un vecchissimo film di orrore, dove degli alieni mutanti raggiungevano la Terra e iniziavano a sostituirsi ai suoi abitanti, prendendone l'aspetto e la memoria. La nuova versione di questo grande classico, diretta da Rudolf van den Berg, è veramente spettacolare, con un dosaggio più che sapiente di horror e azione.

Chiude infine

Uno dei dinosauri in Carnosaur

Return of the Living Dead 3, il miglior film di zombi che si sia visto negli ultimi anni: diretto dal grande Brian Yuzna, questo film riprende le tematiche del primo

capitolo della saga (regia di Dan O'Bannon), ponendo però la storia dal punto di vista di una ragazza trasformata in zombi. La storia è molto triste e romantica, in un certo senso, ma questo non toglie nulla alla capacità di Yuzna di spaventare il proprio pubblico. Veramente imperdibile!

GLI OSPITI

Il Dylan Dog Horror Fest si distingue, oltre che per la qualità dei film proposti, anche per il calibro degli ospiti che intervengono. La lista di quest'anno è molto ben nutrita, troppo per riportare le interviste fatte a registi e attori, per cui ci limitiamo a un breve e conciso resoconto di quello che è stato detto.

Lance Henriksen: divenuto famoso grazie ai lavori insieme al regista James Cameron (Piranha 2 e Aliens), avrebbe dovuto interpretare la parte del Terminator nell'omonimo film, ma i produttori hanno preferito il più appariscente Schwarzenegger. Tra i suoi film ricordiamo Il Buio si Avvicina, Pumpkinhead, Johnny il Bello, Il Pozzo e il Pendolo, Alien 3 e Gli Occhi del Delitto. Rifiuta la parte del robot in Robocop 3.

Lance ci ha detto di ammirare molto il modo di lavorare degli operatori cinematografici italiani, molto più partecipi ed efficienti di quelli americani. Tra i suoi progetti futuri troviamo un film con Bruce Willis, ovviamente di azione. Non ha comunque intenzione di dedicarsi alla regia: è troppo faticoso e preferisce lasciarlo agli amici!

Robert Englund: alias Freddy Krueger, lo abbiamo visto - oltre che in Nightmare - sul set di Visitors (l'alieno buono), ne Il Fantasma dell'Opera e in Nightmare Café. Prossimamente girerà un uovo capitolo di Nightmare - il settimo per la precisione - insieme a Wes Craven, dove interpreterà sia Freddy che se stesso. In preparazione anche Il Compressore, tratto dall'omonimo romanzo di Stephen King e diretto da Tobe Hooper. Robert ci rivela che ha anche intenzione di proseguire la propria carriera di regista, comin-

Un grande Wes Craven assieme al nostro poliedrico Andrea

ciata con 976, Chiamata per il Diavolo.

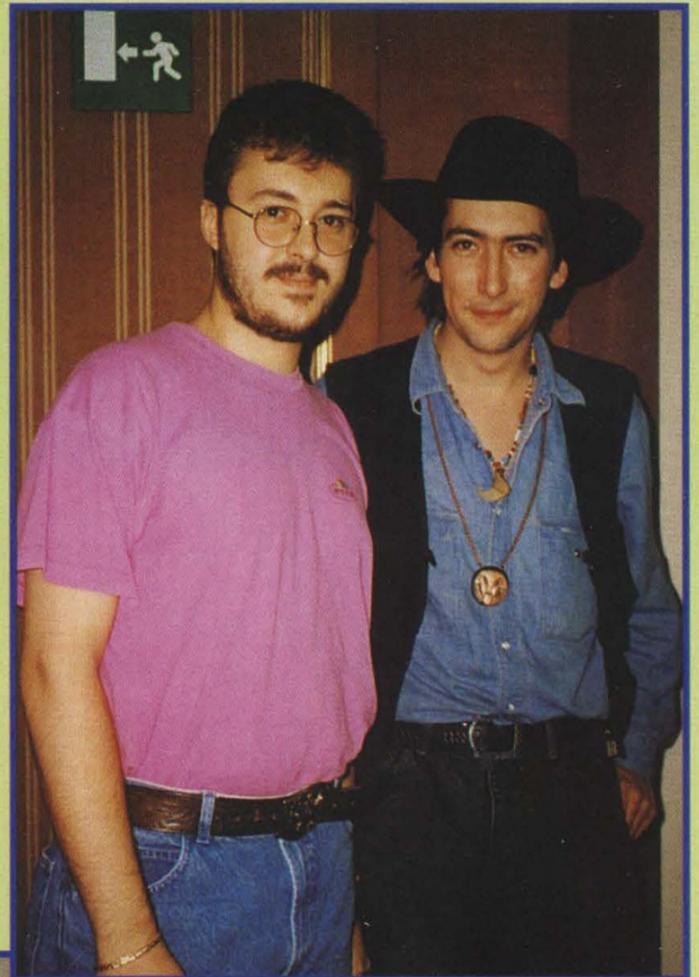
Ritiene che l'horror sia stato in parte rovinato dagli effetti speciali: invece di fare film basati unicamente sull'impatto visivo, si dovrebbero utilizzare le nuove tecnologie all'interno di storie del calibro di Poe. Tra i sei Nightmare usciti fin'ora, quello che preferisce è il terzo, mentre ritiene che il secondo abbia mancato l'obiettivo

Alex Winter e Tom Stern: i due pazzi autori di Freaked, simpaticissimi e casinisti fino alla fine. Ci dicono di aver lavorato soprattutto nel campo dei videoclip musicali, un'esperienza che ancora traspare dal loro film. Sono lieti di aver contribuito a rovinare la lingua americana con il loro film: in Freaked si parla infatti lo slang dei quartieri poveri di Los Angeles, e i due registi si augurano che questo linguaggio si possa diffondere in fretta. Gli effetti speciali del film sono stati fatti da tre ditte diverse, ciascuna con una specializzazione particolare. Alla domanda "cosa ne pensate del cinema italiano", rispondono che in America tutti vedono i nostri film come minimalisti (legati a piccole storie quotidiane, prive del classico sapore megalomane dalla produzione americana), ed è questo che si aspettano quando vanno a vederli. Tra l'altro, sono anche due grandi appassionati di fumetti, soprattutto quelli più vecchi.

Il regista di Dust Devil, Richard Stanley assieme all'onnipresente Fattori

Adam Simons mentre regge (a stento, pare) una copia di Consolemania

L'ottimo Brian Yuzna assieme ad Andrea

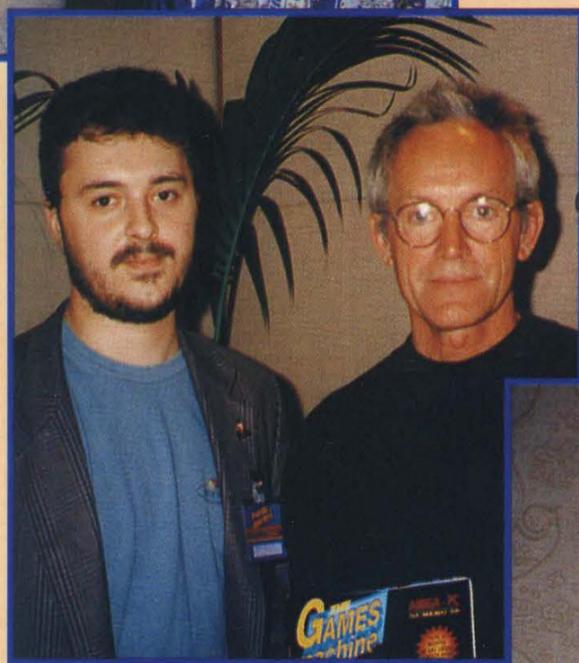
Randy Quaid: impersonatore del mostro di Frankenstein, ci rivela di avere visto un solo film su questo argomento, e di essersi rifatto totalmente al libro per l'interpretazione. Secondo lui è una triste storia d'amore, profondamente evocativa.

Wes Craven: il papà di Freddy Krueger, che tornerà alla regia di Nightmare con il settimo capitolo, ci dice di voler riportare mordente e paura all'interno della saga. Conferma anche le voci secondo cui avrebbe pre-

È IN EDICOLA LA SECONDA FANTASTICA AVVENTURA DI

ANTEPRIMANIA

so accordi con la casa di fumetti americana Marvel Comics, per dirigere un film sul personaggio di Dottor Strange. Non apprezza particolarmente né i sequel dei film, a meno che non vengano fatti veramente bene, né tantomeno la censura americana, che si accanisce su horror e sesso lasciando passare quantità incredibili di violenza.

Robert Englund mentre presenta un disegno relativo a "Il Compressore", accanto all'efficientissimo Loris Curci

La sua influenza come sceneggiatore non deriva da autori horror, ma piuttosto da scrittori più classici.
Glickenhaus: regista di Slaughter of the Innocents, ci confida che il suo film deve essere visto come un'avventura rivissuta attraverso gli occhi di un bambino. Questo per giustificare la presenza di elementi decisamente esagerati e la capacità del piccolo genio di fare qualsiasi cosa. Non ha intenzione di fare un sequel del film, poiché è una casa che non approva. Sta invece preparando un nuovo lavoro con il figlio, intitolato Time Master e ancora una volta legato alle fantasie di un bambino.
Adam Simons: viene da chiedersi come può uno stesso regista girare un film bello come Brain Dead e uno negativo come Carnosaur. Simons risponde che basta lavorare per Roger Corman, titolare della Concorde, uno dei più abili uomini di affari del mondo del cinema, capace di sfruttare qualsiasi idea e produttore di una scia interminabile di film di serie B. Il suo prossimo film sarà ambientato a Los Angeles, nel 2004, e avrà come tema lo scontro tra diverse fazioni della città. Non sa ancora quale sarà

Lance Henriksen assieme ad Andrea Fattori

il titolo, di cui si occupa la sezione marketing della ditta. Ritiene che gli effetti speciali siano essenziali per dare realismo ai film, ma questo non deve andare a discapito della storia.
Richard Stanley: bravissimo regista di Dust Devil, Stanley è un personaggio particolare. Cresciuto a stretto contatto con

Glickenhaus padre e figlio assieme ad Andrea

la cultura degli indigeni sud africani, ha imparato a conoscere e rispettare la loro magia naturale. Ci rivela di odiare e temere la tecnologia. Nel cinema horror italiano apprezza molto Soavi, che secondo lui deve solo trovare una storia adatta per riuscire a emergere.
Brian Yuzna: tra i più attivi registi della paura, legato a un concetto purista del cinema horror (niente comicità, massima tensione), ci ha nuovamente affascinati con il suo Return of the Living Dead 3. La sua preoccupazione maggiore è stata quella di trovare un'idea originale per trattare un tema abusato come quello degli zombi, e alla fine ci è riuscito. Il suo prossimo lavoro sarà intitolato Necronomicon, una trilogia basata sui racconti del grande scrittore H.P. Lovecraft.
Tony Randel: autore di Hellraiser 2: Hellbound, è sicuramente tra i più promettenti registi dell'horror. In Ticks la sua regia è forse una delle pochissime cose che si salva, dimostrandone ancora una volta l'abilità. Si dichiara totalmente contrario alla censura americana, che blocca alcune scene di paura ma non fa niente contro la violenza: il suo film più violento è stato trasmesso in televisione alle 2 di pomeriggio, quando tutti i bambini potevano vederlo, e pensa che non sia assolutamente giusto. Per ora non ha ancora progetti precisi per il futuro: ha appena abbandonato l'idea di fare Pumpkinhead 2.

Con questo è davvero tutto. Lo spazio è finit...

Andrea Fattori

Two of a kind.

ABRUZZO:
AVEZZANO (AQ) - ESSEBI PRIMI SOGNI Via Dei Fiori 30
PESCARA - DI MATTEO FRANCESCO Piazza Della Rinascita 23
PESCARA - ELETTRONICA ABRUZZESE Via L'Aquila 31/33
PESCARA - FERRI Via Tiburtina 91
TERAMO - TOYS Via Carlo Forti

CAMPANIA:
AVELLINO - GIOCATTOLI LANZETTA Via Carducci 45
AVERSA (CE) - BEBILANDIA Prov.le Aversa Caivano
BENEVENTO - BUSINESS COMPUTER Corso Dante 43
CAVA DEI TIRRENI (SA) - CAVEX via XXV Luglio 146
CAVA D.TIRRENI (SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via XXV Luglio
MUGNANO (NA) - TRONY c/o C. Commerciale Mugnano
NAPOLI - CASA MIA Via Francesco Cilea 115
NAPOLI - GIOCA MONDO S. Cosimo Fuori Porta Nolana 44
NAPOLI - LEONETTI CIRO Via Roma 350/351
NAPOLI - ODORINO Largo Lala 25/26
NAPOLI - TROISE MARIO Via M. Piscicelli 11/25
NOCERA INF. (SA) - GBL Via Martinez Y Carrera 100
NOCERA INF.(SA) - GENOVESE ANTONIO E P. Via Atzori 121
NOLA (NA) - MAZZARELLA ANGELO c/o CIS (Isola 6, Blocco 2)
SCAFATI (SA) - COMPUTER SERVICE Via L. Da Vinci 81
ZONA SOCCAVO (NA) - VESPOLI ANTONIO Via Epomeo 210/212

EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A - Via Lombardi 43
FIORENZUOLA D'ADDA (PC) - M.A.R.R. Via J. F. Kennedy 2/4
FORLI' - TUTTO PER IL BIMBO Via G. Regnoli 15
MODENA - ORSA MAGGIORE Viale D. Sport 50-C.C. "I PORTALI"
PARMA - DISNEYLAND Via M. D'Azeglio 23
PIACENZA - CASA DELLA BAMBOLA Via XX Settembre 88
PIACENZA - TRONY Via XX Settembre 67/69
REGGIO EMILIA - BAJALAND Via Sforza 7
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA Piazza M. Partigiani 31
VIGNOLA (MO) - FOLLETTI E FATE Corso Italia 46-48

FRIULI:
TRIESTE - CON.GIO.CART Via Flavia 24-Via Giulia 7-Via Limitanea 2
TRIESTE - IRMA BUCHBINDER ORVISI Via Ponchielli 3
ZOPPOLA (PN) - SME Via Udine 28

LAZIO:
CIVITAVECCHIA (RM)-L'ANGOLO DEL COMPUTER V.Case Nuove 3
LATINA - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
RIETI - COMPUTER SHOP c/o Mercatone Zeta
RIETI - MINIMONDO Piazza Cavour 1
ROMA - CASA MIA Via Appia Nuova 146
ROMA - CASA MIA GAIA Largo Boccea 12
ROMA - CIMINI Via Prenestina 421/A
ROMA - GI.GI. WATCH ELETTRONIC Viale Ippocrate 25 - Via Napoleone III 93
ROMA - GIORNI GIOCATTOLI Via Marcantonio Colonna 34
ROMA - MESSAGGERIE MUSICALI Via Del Corso 122-123
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 37
ROMA - ODIS Piazza Pontelungo 3 - S.M. Ausiliatrice 23
ROMA - PERGIOCO Via Degli Scipioni109/111
ROMA - RADIO VITTORIA Via L. Di Savoia 12
ROMA - STYL HOUSE 2000 Via P. Maffi 28-32
ROMA - VALCIM c/o La Romanina Negozi Brummel Box 34
ROMA - VIDEO TAPE CENTER Via Tripoltana 191
TIVOLI (RM) - A.V.C. SHOP SERVICE Via Empolitana 134
VELLETRI (RM) - MASTROGIROLAMO Viale G. Oberdan 84

VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP Piazza dei Caduti 12

LIGURIA:
BOLZANETO (GE) - SCABINI GIOCATTOLI Via C. Reta 7/R
BUSALLA (GE) - ANEDDA MAURO Via C. Navona 8/A
GENOVA - BABY LAND Via Colombo 58/R
GENOVA - IL BALILLA Via F. Aprile 112/R
GENOVA - LUCA Via Trento 85/Rosso
LA SPEZIA - COPPELLI LUCIANO & LUIGI Via Roma 20/22
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6

LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BERGAMO - CALDARA ANGELO Viale Papa Giovanni 49
CASALPUSTERLENGO (MI) - CAMBIELLI ANGELO Via Marsala 35
CASSANO D'ADDA (MI) - GRAZZINI Piazzale Gobbetti C. C. Lagorà
CESANO BOSCONE (MI) - ART OF NESSIE Via Roma 77
COMO - MANTOVANI TRONIC'S via Caio Plinio 11
COMO - SCOTTI GIOCATTOLI Via B. Luini 5
CORBETTA (MI) - PENATI Via S. Da Corbetta 49
CORSICO (MI) - A.S.I. Via Italia 1(c/o Centro Comm. Rossi)
CREMONA - PRISMA Via Buoso Da Dovara 8
CREMONA - TRONY Via Verdi 2
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer c/o Centro Commerciale 2
GAMABARA (MN) - FER-GIOCHI Via Marmirolo 8
LECCO (CO) - FUMAGALLI Via Cairoli 48
MANTOVA - MEGABYTE 4 Via P.F. Calvi 95
MILANO - FLOPPERIA Via Montenero 15
MILANO - GRAZZINI Via M. Macchi 29 -Via Pitagora 4 -V.le Romolo 9
MILANO - JOYSTICK FUN Via Lorenteggio 38
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI Corso V. Emanuele 22
MILANO - NEWEL Via Mac Mahon 75
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MILANO - RIVOLA Via Vitruvio 43
MONZA (MI) - ELETTRONICA MONZESE Via A. Visconti 37
MONZA (MI) - HOBBY CENTER Via Pesa Del Lino 2
MORNAGO (VA) - VANONI FRANCO Via Stazione 14/18
ORZINUOVI (BS) - METALMARK Via Adua 36
PARABIAGO (MI) - DEMO GIOCATTOLI Largo S. Crispino 3
RHO (MI) - TRONY c/o C. Commerciale Rho Center
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
ROZZANO (MI) - TRONY c/o C. COMMERCIALE Il Fiordaliso
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - CERRI BATTISTA Piazza Perosi 10
S. ANGELO LODIGIANO (MI) - FERRARI LUIGI Via M. Cabrini 44
SUZZARA (MN) - URKA Via Uccelli 2/A
TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI) - PENATI c/o Happening
VARESE - ELLEDUE Via S. Vito Silvestro 55

MARCHE:
CIVITANOVA MARCHE (MC) - BERDINI EZIO Via S. Pellico
FABRIANO (AN) - BARTOLOZZI Via Conce 16
FALCONARA MARITTIMA (AN) - IL GIOCATTOLO Via N.Bixio 67
FANO (PS) - FULIGNI GIOCHI Via Nolfi 1/A - Via Roma 39/B
MACERATA - TOM GIOCATTOLI Via F.lli Cioci 15

MOLISE:
CAMPOBASSO - GIOCHIAMO Via Principe di Piemonte 14

PIEMONTE:
ASTI - ASTI GAMES Corso Alfieri 26
ASTI - TOY SERVICE ASTI Piazza L. Da Vinci 25
BIELLA (VC) - CENTROGIOCHI Via Torino 66
CASALE MONFERRATO (AL) - RIPOSIO GIOCHI Via Roma 181 - Largo Lanza 9
CHIVASSO (TO) - HOBBY MARKET Via Po 2/C
COSSATO (VC) - CENTROGIOCHI Via Marconi 13
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Corso Nizza 42
CUORGNE' (TO) - CERETTO & BERRA Via Torino 13
DOMODOSSOLA (NO) - BOLAMPERTI Via Giovanni XXIII 80
DUSINO S. MICHELE (AT) - GIOKATTOLO Corso Industria 30
IVREA (TO) - PAGLIUGHI Corso Vercelli 254
NOVARA - PENATI Via Mattei 29/31
PINEROLO (TO) - LA PALLA Via Silvio Pellico 20
RIVAROLO CANAVESE (TO) - PLASTICASA Corso Torino 132
RIVOLI (TO) - AGARTHI Via Montegrappa 112
SETTIMO TORINESE (TO) - TRONY c/o C. Commerciale Panorama
SUSA (TO) - SAYN GIOCHI Via Roma 53/57
TORINO - ALEX 2 Via Tripoli 179/B
TORINO - ALEX COMPUTER Corso Francia 333/4
TORINO - AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/B
TORINO - DIDATTA GIOCHI Via Saluzzo 86/C
TORINO - PARADISO DEI BAMBINI Via A. Doria 8
TORINO - TG MARKET Via Sagra S. Michele 45
TORINO - TG MARKET 2 Via Andreis 1
TORINO - TOY SERVICE Via Perugia 31/32 - Via Tripoli 10/4
TORTONA (AL) - MUSICA E DINTORNI Via Bandello 19
VERCELLI - STILE Via Marsala 25

PUGLIA:
BARI - REGNO DEI BIMBI Via Einaudi 17
BARI - VIDEOCLUB Corso V. Emanuele 170
BARI - WILLIAMS COMPUTER Viale U. D'Italia 79
BARLETTA - DI MATTEO ELETTRONICA Via C. Pisacane 11
LECCE - VIDEOMANIA Viale Università 61
GIOVINAZZO (BA) - D'AMATO ROSA Via Cattaro 3
MOLFETTA (BA) - PARCO BIMBI Via XX Settembre 2
PUTIGNANO (BA) - PIZZUTILO LORENZO Via G. Verdi 2
TRANI (BA) - ELETTRONICA 2000 Via Amedeo 57
TRIGGIANO (BA) - BABY PARK Circonvallazione Sud Km 810,200
VALENZANO (BA) - NASCE E GIOCA Via Boito 12 A/B

REPUBBLICA DI SAN MARINO:
SERRAVALLE - ELECTRONICS Via V Febbraio

SARDEGNA:
CAGLIARI - TRONY c/o C. Commerciale S. Gilla
SASSARI - VIDEO GAMES Via Dei Mille 17
SASSARI - VIDEO GAMES 2 Piazza Azuni 12

SICILIA:
CATANIA - AZETA Via Canfora 140
CATANIA - MAC SYSTEM Via R. Imbriani 179 A/B
MESSINA - PETER PAN Via XXVII Luglio 21
MISTERBIANCO (CT) - AMICO BABY S.S. 121 Al Km 4600
PALERMO - 2M Via Tommaso Natale 87/A
PALERMO - D'ALIA EUGENIO Via Emiro Giafar 36
PALERMO - ELEKTROMARKET LIVORSI Corso A. Amedeo 196/B
PALERMO - HOME COMPUTER Viale Delle Alpi 50/E

TOSCANA:
AGLIANA (PT) - DUO TOYS Viale Della Libertà 53/55
AREZZO - BOBINI GIOCATTOLI Via L.B. Alberti 1/H
CAMAIORE (LU) - IN.CA.BA. Via Provinciale 241
FIRENZE - LA CITTA' DEI RAGAZZI Via L. Marenzo 27/29
FIRENZE - PUNTO SOFT Via Torcicoda 1/R
FOLLONICA (GR) -TOTO E TATA Via Colombo 4
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER Viale Colombo 216
LIVORNO - MONDANELLI Via Ricasoli 52
LUCCA - MARCHI UFFICIO Via Delle Tagliate 598
MASSA CARRARA - FLOATING POINT Galleria L. Da Vinci 32
PISTOIA - TUTTO BIMBI Galleria Nazionale 43
PONTEDERA (PI) - GHERA Via S. Faustino 47
PRATO (FI) - CAPECCHI GIOCATTOLI Via L. Muzzi 52
PRATO (FI) - TRONY Via G. Garibaldi 52

TRENTINO ALTO ADIGE:
TRIESTE - VIDEOLANDGAMES Via Rismondo 4

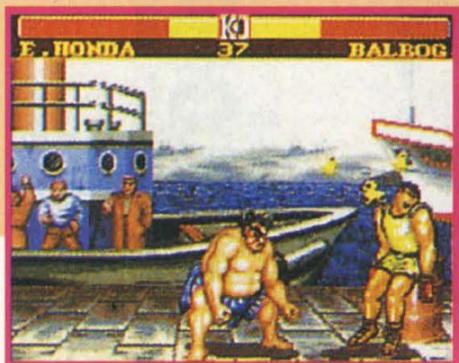
UMBRIA:
BASTIA UMBRA (PG) - CASA DEL GIOCATTOLO Viale Umbria
CITTA' DI CASTELLO (PG) - LIBRERIA D. MAESTRO Via Florido 16
FOLIGNO (PG) - ETA BETA COMPUTER Piazza S. Domenico
GUBBIO (PG) - MARIANI MARCELLO Viale della Vittorina
PERUGIA - MAGAZZINI P. Via Baglioni 17/29
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
S.SISTO (PG) - CIEM MINUTI Via Pievaiola 166
UMBERTIDE (PG) - CHIMAR ELECTRONICS Via Morandi C.C.Fratta

VENETO:
BUSSOLENGO (VR) - TRONY Via Del Lavoro 43
CASTELFRANCO VENETO (TV) - COMPUTER SHOP c/o C.C. I Giardini del sole - Via dei Carpani
CEGGIA (VE) - SARTORELLO Via Duca D'Aosta 4
CITTADELLA (PD) - COMPUTER SERVICE Borgo Treviso 150
LIDO DI VENEZIA (VE) - LIDO GIOCATTOLI Gran Viale 31
MARGHERA (VE) - SME Via Orsalo 5
MESTRE (VE) - SME Via Torino 101
MONTEBELLUNA (TV) - BAZAR MILANESE Piazza G. Marconi 14
PADOVA - CAV. FERRUCCIO TESTI Via Santa Lucia 13/23
PADOVA - COMPUTER SHOP c/o CENTRO GIOTTO Via Venezia 61
PORTOGRUARO (VE) - SARTORELLO Via Venezia 8
SUSEGANA (TV) - SME Via Conegliano 59
THIENE (VI) - MAKRO Via Valposina 55
VERONA - LEONETTI FERNANDA Via Mantovana 2
VICENZA - TRONY Corso Palladio

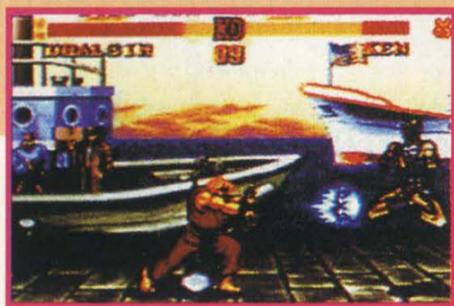
AMERICAN

Tempo di fiere negli States, e per noi al CES di Chicago questa volta c'era soltanto Max: più che sufficiente comunque per riempire una ventina di pagine. Peccato che, in chiusura di numero, tutto quello che potevamo riservare fossero cinque o sei pagine, per cui vi dovrete accontentare di qualche citazione e notizie sui titoli più interessanti, per un servizio completo dovrete attendere settembre.

QUASI STREET FIGHTER

Di recente si sono viste in giro diverse schermate dell'attesissimo Street Fighter II Special Champion Edition, non si tratta purtroppo di nulla di definitivo. Il gioco doveva essere infatti ultimato proprio in questi mesi, ma alla Capcom hanno deciso di apportare diverse modifiche (non per nulla hanno cambiato anche il nome, Special Champion Edition), posticipando l'uscita non prima di settembre. Il gioco, secondo le ultime notizie dalla Capcom, era completo per l'80 per cento ma visto che diversi ritocchi hanno riguardato proprio l'aspetto grafico non

sono state distribuite foto del gioco fino a quando non sarà veramente completo.
Per quanto riguarda i personaggi, ormai lo saprete, potete controllare quattro personaggi

in più, con Bison & co, ma sono state apportate modifiche alle mosse dei personaggi "classici" e bilanciate in maniera leggermente diversa, ma lo potremo sapere con certezza solo quando uscirà la ver-

sione definitiva.
Per quanto riguarda "gli altri" SF II, non rientra nelle programmi americani della

Capcom una versione ufficiale del gioco per NES, figuriamoci in quelli europei, mentre una notizia farà gioire diversi SNESiani depressi per la perdita della loro esclusiva: una nuova versione, Street Fighter II Turbo (che sarà anche giocabile nel modo Champion Edition) sarà pubblicata questa estate (stiamo sempre par-

IL RITORNO DEI MORTI VIVENTI

Non credevo che li avremmo mai più rivisti su un monitor, ma la Activision, una delle case di software più longeve della storia (ha cominciato con il caro buon vecchio Atari 2600 fino ad approdare, con numerosissime tappe intermedie, su Super NES con giochi come Mechwarrior, Alien vs Predator o Biometal), ha deciso di rianimare le sue mummie più famose dei tempi dell'Atari. Sto parlando di River Raid, Mission of No Return, Kaboom, the Mad Doctor's Revenge, e infine il miticissimo Pitfall in The Mayan Adventure.

I giochi sono naturalmente stati drasticamente riveduti e corretti, i 24 livelli del shoot 'em up verticale River Raid poco ha da sparire con gli sprite monocromatici dell'originale. Il gioco è dotato di fasi notturne (anche se il fanale da motocicletta su un F15 fa un po' ridere) e ci sono tre diversi aerei con 11 armamenti da controllare: lo stile è forse un po' troppo classico (ma va') ma non sembra niente male.

Anche Pitfall è un platform giusto un poco più vario (qualcuno ha un pallido ricordo del primo, noiosetto, Pitfall?). Qui i livelli sono ben 32, in una spedizione nei territori degli antichi Maya, tra giungle, rovine e tombe di Maya che difficilmente gradiranno certe intrusioni.
Ci sono naturalmente le solite liane, le fosse e i coccodrilli, ma c'è anche molto di più, comprese una serie di nuovissime abilità atletiche (e non) del nostro Harry Pitfall che adesso può saltare ancora più in alto e perfino levitare, e finalmente c'è anche qualche avversario un pochino più consistente.
L'unico che ricorda vagamente l'originale è forse Kaboom (e non è un complimento): anche qui si tratta di intercettare al volo le bombe sganciate dal Dr. Kaboom sul mondo. Tutti e tre i giochi sono appena usciti per SNES ma vedranno presto la luce anche su Megadrive.

ICAMENTE

SE IL GIOCO NON BASTA

E' cominciata l'invasione dei gadget ispirati a Street Fighter II, almeno in America. Ce n'è per tutti i gusti, si comincia da normali miniature, abbigliamento della Fruit of the Loom, figurine, fino ad arrivare a teneri pupazzetti di pelouche rigorosamente super deformed, ed è solo l'inizio...

lando di uscite americane), dettagli sul gioco non ce ne sono per adesso, tutto quello che si sa è che, anche se la memoria della cartuccia non è stata esattamente specificata, dovrebbe trattarsi di un gioco da più di 16 megabit!

ELECTRONIC ARTS

Fantastico! Finalmente un gioco "cattivo" e "alternativo". Haunting Starring Polterguy (Megadrive) è ambientato nella solita magione infestata,

l'unico piccolo particolare è che questa volta a infestarla siete voi. Prematuramente scomparso il nostro Guy deve assistere adesso al saccheggio della sua casa da parte degli avidi componenti della famiglia Sardini (cosa più che lecita, dopo tutto lui è morto e non se ne fa nulla), la cosa comunque infastidisce non poco il nostro Guy che risorge (o quasi) nei panni (lenzuoli) di un poltergeist. Si tratta insomma di utilizzare i vostri nuovi poteri ectoplasmici per impadronirvi di diversi oggetti nella casa, non so, come ad esempio una sega a motore (decisamente obsoleta dopo la falciaprati usata dall'eroe del miticissimo Brain "Tua madre mi ha mangiato il cane" Dead, guardare l'articolo sul Dylan Dog Horror Fest per maggiori informazioni) per spaventare a morte Vito, Flo, Tony e Mimi (proprio loro, la famiglia Sardini). La quantità di energia ectoplasmica è comunque limitata, e a rendervi la vita difficile ci penseranno anche altre Ectobestie erranti per la casa. Per quanto abbiamo potuto vedere al CES il gioco è estremamente divertente, buffissime le facce dei terrorizzati Sardini e altrettanto buffi sono i modi di ottenerli nella labirintica magione infestata, e un grosso aiuto lo fornisce l'eccellente livello di dettaglio grafico, con un'unico, piccolo dubbio sul divertimento a lungo termine di questo gioco. Un titolo da tenere comunque d'occhio non appena uscirà.
La EA ha comunque ben altri titoli da tenere d'occhio, c'è anzitutto Runes of Virtue per

Super NES, della serie Ultima della Origin. Purtroppo non abbiamo foto da mostrarvi ma da quanto visto al CES il gioco è straordinariamente simile al mastodontico Ultima VII, graficamente simile e decisamente vasto.
Ci sono poi Blades of Vengeance, un hack 'n' slash interpretato da un'avvenente quanto discinta guerriera, Technoclash un'avventura con una prospettiva da 3/4 graficamente davvero interessante così come i combattimenti: se non lo avete capito questo è un'altro titolo da tenere d'oc-

chio, ne parleremo più diffusamente sul prossimo numero. Così come parleremo più diffusamente di James Pond III: Operation Starfish (il nostro James è sempre più simile a Superman in questo terzo episodio), Super Baseball 2020, un baseball iperfuturisticoconvertito da Neo Geo, General Chaos, uno shoot 'em up con prospettiva di 3/4, mentre di Jungle Strike dovreste ormai sapere quasi tutto.

Interessantissimi i due giochi della Mutant League: Football e Hockey: di una violenza assolutamente gratuita.
Tutti i giochi della Electronic Arts erano comunque molto promettenti e interessanti, si trattava di una delle case presenti con maggiore serietà all'appuntamento di Chicago.
Il gioco più vicino all'uscita ufficiale (si parla della fine di luglio per la versione Super NES e della fine di luglio per quella Megadrive, o meglio Genesis visto che le uscite annunciate riguardano per ora le release americane) riguarda comunque The Adventures of B.O.B., a cui avevamo già accennato qualche numero addietro: si tratta del primo titolo EA su Super Nintendo, primo di una lunga serie a quanto abbiamo visto.
Trattasi di platform-sparatutto con androide alieno allegato, solo che questa volta è lui a essere il buono. Per quanto buono possa essere un androide armato di fucile con sei diversi tipi di proiettili (tutti rigorosamente da raccogliere) oltre a un equipaggiamento degno di Eta Beta che include trampolini, elicottero portatile,

, scudi, un enorme pugno meccanico e un po' di bombe. Non preoccupatevi comunque perché gli alieni all'alieno (insomma gli abitanti del pianeta Goth su cui il nostro BOB è malauguratamente naufragato) sono perfino più cattivi ma soprattutto decisamente suscettibili, e diventano tanto più aggressivi quanto lo siete voi, e non vi consiglio di incontrare uno dei mostri di fine livello di BOB particolarmente arrabbiato.
I livelli sono 45 divisi in tre mondi e dovrebbero tenervi occupati per un bel pezzo.

MADE IN JAPAN

Occhi aperti per l'ennesimo shoot 'em up (questa volta a scrolling verticale) in arrivo per Super Famicom: Sonic Wings. Promette di essere uno dei più adrenalinici in circolazione prossimamente, non solo per un'invi-

diabile serie di power up e armamenti, o per la ricchezza grafica ma anche per la possibilità di giocare in due contemporaneamente che vi faranno ben presto dimenticare lo stile un po' classi-

co di questo spara e fuggi.
Immancabile la segnalazione riguardi a SD Great Battle 3 che vede questa volta per protagonisti Gundam F91, Ultraman Great e un altro paio di signori non meglio identificati in un picchiaduro - spara e fuggi dallo stile medievaleggiante (per quanto possa essere medievaleggiante un robottino super deformed, nonostante il mecha design di alcune serie giapponesi) senza troppe pretese ma che proprio per questo può diventare davvero simpatico, e non solo per gli appassionati di animazione giapponese.

Se a qualcuno poi è piaciuto perfino Battle Dodge Ball sia avvertito che è uscito anche BDB 2 (acronimo del tutto involontario che mi riporta a vecchi ricordi...), mi

sembra superfluo specificare quali ne siano i protagonisti...
Già che siamo in tema di personaggi intelligenti lasciatemi anche citare la conversione ufficiale per Megadrive e Game Gear di uno dei cartoni animati giapponesi tanto bruttini quanto amati e onnipresenti che sia arrivato anche sugli schermi italiani: Doraemon. Il gioco, anche questo tutto sommato di modeste pretese (si tratta di una cartuccia da 4 mega dopo tutto) sembra però ben realizzato. Nei tondissimi panni di Doraemon dovete cercare di recuperare sette globi in possesso di altrettanti mostroni, fidi scagnozzi del cattivone globale, per riportare il sorriso che l'alieno ha portato via al paese. Si tratta del classico platform, ma davvero divertentissimo per i buffi personaggi (davvero perfetto lo sprite di Doraemon) e gli scenari, coloratissimi, e condito da un discreto numero di idiozie come il gioco della morra cinese che fa la sua occasionale comparsa nel platform. Davvero niente male

per una cartuccia da 4 megabit.
Finalmente sembra in arrivo anche Phantasy Star IV e, siete liberi di crederci o meno, è addirittura più vasto del precedente (enorme) episodio, mentre nello stile, nei combattimenti, è abbastanza simile al secondo episodio: Se non vi dovesse bastare c'è sempre il suo collega Y's IV Dawn of Y's, una modesta cartuccia da "solo" 12 megabit. Nell'ultimo episodio è stata ripresa la classica visuale dall'alto di questo tipo di giochi, mentre per quanto riguarda la trama non se ne sa molto (del resto è in giapponese), ma non c'è da dubitare che incontrerete vecchi amici e nuovi nemici. La notizia strana è che il gioco verrà sviluppato in diverse versioni (Megadrive, Super NES e CD ROM per Super NES) indipendentemente, che presenteranno tra di loro consistenti differenze.
Ma passiamo alle console tradizionalmente trascurate in questa rubrica come il caro buon vecchio NES (o meglio Famicom, come viene chiamato in Giappone): non poteva infatti farsi attendere più di tanto l'uscita di Megaman 6, vero e proprio caposaldo storico dei giochi NES, non solo perché si tratta ormai di una tradizione, ma perché al gioco era legato un concorso grazie al quale personaggi disegnati da alcuni fortunati giocatori saranno i protagonisti dell'ennesimo platform Capcom. La cosa non dovrebbe preoccuparvi più di tanto, comunque, visto che qui in Italia siamo ancora al terzo episodio, e le versioni giapponesi e americane sono incompatibili con il NES italiano.
Ancora ottime notizie per gli appassionati di RPG giapponesi. Oltre ai sopracitati seguiti stanno per uscire in versione inglese titoli come Shining Force e Land Stalker. Per Megadrive ne sta per uscire anche un grasso seguito; Shining Force II può contare sui "soliti" 16 megabit di cartuccia che ne hanno permesso drastici miglioramenti grafici e sonori: le musiche promettono di essere quanto di meglio mai sentito su Megadrive mentre il gioco segue sempre l'impostazione del primo episodio, una discreta quantità di enigmi, storia e avventure ma prevalenza del lato strategico nei combattimenti.
Da citare anche qualche altra in-

teressante uscita come la versione Mega CD di Ranma 1/2, l'interessante sparatutto Eliminate Down, Sengoku per Super Famicom (conversione dell'omonimo gioco Neo Geo) e tanto altro, ma ne potrete sapere qualcosa di più sul prossimo numero.

NINTEND

Ok, mettere su un solo numero in maniera adeguatamente dettagliata la valanga di materiale che Max ci ha portato dal CES di Chicago è impresa veramente impossibile: per questo numero, a parte qualche eccezione, vi dovrete accontentare di una veloce citazione per i giochi più interessanti.

Liquidiamo subito la Tecmo, che si è presentata con la solita serie di giochi sportivi che includono Basketball e Football per Megadrive, Super Nintendo e NES.
Un piccolo contentino anche per la Data East che da mesi ci perseguita

con le sue press release di Congo's Caper per NES e SNES: un platform con, per protagonista, un ninja cavernicolo per uno o due giocatori su un totale di 35 livelli più una decina di livelli bonus. A Congo's Caper si è ag-

giunto adesso anche Side Pocket per Megadrive, uno dei pochi giochi di biliardo (anzi, l'unico se non erro) presenti su questa console, la cui versione d'importazione abbiamo recensito qualche numero fa.
La Ocean si è finalmente decisa a cominciare a pubblicizzare il suo Mr. Nutz, il platform con lo scoiattolo che aveva visto la luce in versione straprovvisoria diversi mesi addietro e sembrava promettere davvero molto bene. Sempre per Super Nintendo arriva anche Eek the Cat, da una serie di cartoni animati molto popolari in America, e the Untouchables, che uscirà anche per Nintendo.
La Virgin convertirà per Super NES quel simpaticissimo Cool Spot che avete visto di recente per MD e nei programmi per il 16 bit Nintendo rientra anche un certo Young Merlin, un arcade adventure con prospettiva di

3/4 che ha dalla sua un team di programmatori come quello della Westwood (Eye of the Beholder, Dune, etc.) se non erro alla loro prima esperienza su questa console.
La Spectrum Holobyte oltre al suo Star Trek TNG era presente con un gioco alla Mutant League: Beastball, un football un pochino violento (in uscita anche su Amiga) ma soprattutto Soldiers of Fortune, non si tratta di altro che di quel Chaos Engine che ha riscosso grossi successi su computer e di cui la Interplay si è procurata la licenza per la conversione SNES (oltre che MD), e vi posso assicurare che è rimasto quasi identico all'originale.
La Namco, tra gli altri giochi, torna all'attacco con il gioco che ne fece la fortuna secoli fa: Pac Man, con una serie di nuovi titoli che di Pac Man hanno solo il protagonista. La Nintendo ha appena pubblicato in una sola cartuccia da 16 megabit SNES i tre classici Super Mario del NES, per i nostalgici, mentre la Konami aggancia le sue Turtles al genere più diffuso su console facendone un picchiaduro per SNES e NES, e a proposito di picchiaduro Mortal Kombat per SNES è praticamente ultimato: per tutto il resto ci sentiamo il prossimo numero.

IL VOSTRO VICINO E' TROPPO RUMOROSO?

Ne avevamo visto un paio di foto e poi è sparito nel nulla, sto parlando di Monsters di cui ci erano arrivate alcuni screenshot dalla Lucasarts. Il gioco è adesso risorto dalla Konami con il promettentissimo titolo Zombies ate my Neighbour. Il gioco è una vera e propria fiera di mostri moderatamente allucinanti, niente splatter comunque, e mantiene uno spirito abbastanza divertente. Le creature che si incontrano per i labirinti di ZAMN sono decisamente ilari oltre che mostruose, e ancora di più lo sono i mostri di fine livello: un qualcosa che dovete assolutamente vedere. Il gioco è uno sparatutto alla Smash TV, visuale dall'alto e fuoco a volontà, naturalmente per Super NES.

HUDSON SOFT

Parlando di Hudson è d'obbligo citare Super Bomberman per Super Nintendo, seguito del famoso gioco

MI MANDA PICONE

I misteri del marketing: la Bandai è responsabile della distribuzione e della promozione dei giochi JVC, mentre la JVC stessa è distributrice e promotrice (in quanto accreditata come sviluppatrice di giochi si console Sega e Nintendo dai colossi giapponesi) di giochi di altre software house, come la Lucasarts e adesso anche la Core.
Siamo riusciti così ad avere qualche data precisa d'uscita riguardo a diversi giochi già annunciati da Lucas e Core. Per conto di quest'ultima distribuirà la versione di Jaguar XJ 220, che trovate recensito su questo stesso numero per Mega CD, per SNES (come, non ve ne avevo ancora parlato?) intorno a settembre, stesso periodo per Empire Strikes Back per NES. Per Super ESB notizie più precise si sapranno il mese prossimo, mentre, in caso a qualcuno possa ancora interessare dopo tutti questi anni, tra un paio di mesi uscirà ufficialmente Dungeon Master per SNES (alla buon'ora).

...DO NEWS

altresì conosciuto come Dynablaster da qualche computerista. Si tratta del primo gioco a utilizzare l'interfaccia per quattro giocatori: un vero, divertentissimo massacro nel Battle Mode, mentre nel modo normale ci sono una

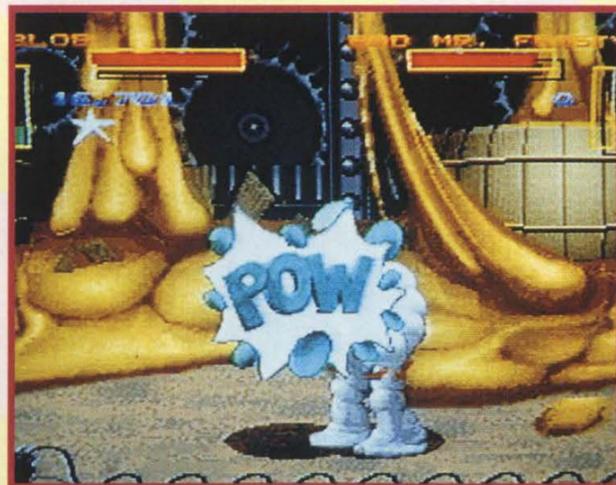
quantità di livelli per uno o due giocatori. Nella sua lotta contro il Dr. Mukk questa volta Bomberman può disporre di un set di power up tutto nuovi come quelli che vi permettono di lanciare o prendere a calci le bombe che seminate per i labirinti di Diamond City. Seguono, sempre per Super Nintendo, un certo Dig & Spike Volleyball, una pallavolo per uno o due giocatori che passa dai parquet dei palazzetti alle spiagge californiane, Inspector Gadget, un platform dall'omonimo cartone animato pieno di gadget bionici, mentre è in arrivo An American Tail, Fievel Goes West dall'omonimo cartone animato (firmato Steven Spielberg se non erro). Sempre a proposito di cartoni animati Beauty and the Beast, la Bella e la Bestia, promette davvero bene dalle prime schermate.

INTERPLAY

Cominciamo anzitutto da alcune conferme per il Super NES.
C'è anzitutto Rock 'n' Roll Racing e poi The Lost Vikings per il quale è sta-

ta appena confermata un'uscita europea per questo agosto. Ne avevamo già accennato, ma per chi non lo ricordasse si tratta di un platform collaborativo, nel senso che i tre personaggi del gioco, Erik the Swift, Baleog the Fierce e Olaf the Stout, devono collaborare tra loro e integrare le loro com-

plementari caratteristiche (questa mi è venuta particolarmente professionale, eh?) per tornare in patria dopo il solito rapimento alieno. I tre personaggi hanno un'attitudine, rispettivamente,

verso la corsa, il combattimento e la difesa e ognuno di loro fornisce il suo contributo alla squadra. Il gioco, come avrete già capito ha uno stile decisamente divertente, come potete vedere dalle immagini, dalle espressioni dei tre vichinghi o dai dialoghi. Offre azione ed enigmi distribuiti su una trentina di livelli e le prime fasi di gioco permettono anche al giocatore meno esperto di proseguire grazie a una serie di aiuti.
Le caratteristiche di Lord of the Rings comprendono invece grafica animata in rotoscape (praticamente digitalizzata, insomma), e combattimenti in tempo reale nonostante nel gioco siate alla guida di un intero party: gli altri componenti seguiranno le azioni di Frodo a seconda delle loro personalissime caratteristiche.
LotR è un'avventura in cui vi trovate a capo di una variegata banda di hobbit, elfi, guerrieri (ognuno dotato di abilità particolari e di una propria intelligenza nell'azione) in viaggio per distruggere il pericoloso anello di cui siete entrati in possesso, ma se volete sapere qualcosa di più sulla storia leggetevi il (i) libro (i) di Tolkien o aspettate l'uscita del

gioco verso la fine del '93.
Vorrei parlarvi anche di Claymates, ma soprattutto di Clayfighter, finalmente un picchiaduro alternativo con un aspetto graficamente davvero molto promettente, ma il gioco richiederebbe ben altro spazio di quello che invece mi rimane, non posso quindi che chiedervi di aspettare ancora un mesetto (quasi due), tenetelo comunque d'occhi sul prossimo numero.

ROCK 'N' ROLL RACING

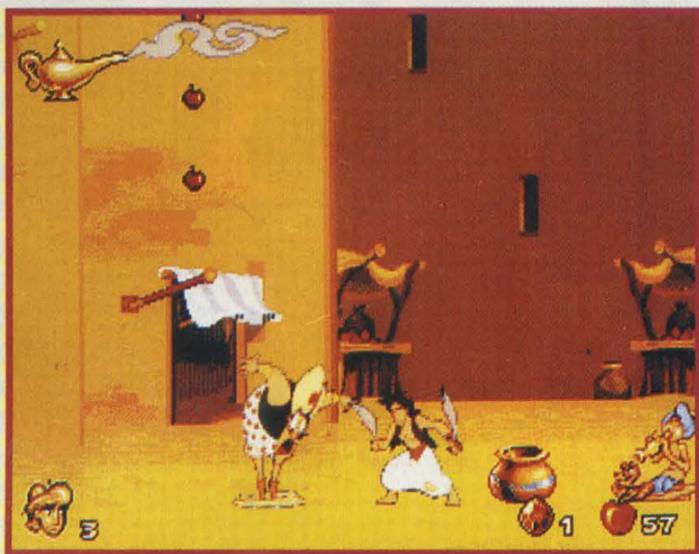
Anche di Rock 'n' Roll Racing avevamo parlato: si tratta di una gara alla RC Pro AM, solo che qui invece di controllare innocenti automobiline radiocomandate pilotate sei tipi di veicoli ognuna dotata del suo particola-

re arsenale per dimostrare all'avversario che in una gara non è solo la velocità che conta. Ci sono ben trentasei circuiti distribuiti su otto mondi e può contare su un sacco di particolari molto carini a partire dal sonoro (con abbondanti digitalizzazioni) che comprende musiche veramente adattissime come il tema di Peter Gunn di Henry Mancini o Born to Be Wild di Steppenwolf e realizzate molto bene a quanto mi riferiscono Alex e MA, che l'hanno visto a Londra. Anche se non fosse un gioco divertentissimo sarebbe da vedere lo stesso anche solo per le musiche; un altro titolo da non perdere a settembre per SNES.

GIOCARE
E' PIÚ
FACILE CON....
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
Jimmy Connors
PRO TENNIS
TOUR
Original Nintendo Seal of Quality
Sei Jimmy Connors e scendi in campo per diventare il n° 1 al mondo e, insieme, il più grande giocatore della storia del tennis. Ti aspettano, nell' ambito dei più prestigiosi tornei mondiali, su svariate superfici di gioco (terra battuta, erba, cemento), 16 temibili avversari. Incontri di singolo e di doppio, 3 livelli di difficoltà, 5 allenatori professionisti a tua disposizione.
UBI SOFT
Entertainment Software
TOYS
LEADER
CADARIO
© 1993 UBI SOFT
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
IN ESCLUSIVA DA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA, 22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

sega CITY

ALADDIN

I tempi sono cambiati e i geni si sono trasferiti dalle vecchie lampade a moderne console, in particolare su Super Nintendo e Megadrive. Se non lo avete ancora capito, sto parlando della conversione dell'ultimo film a cartoni animati (il trentunesimo) della Disney, Aladdin, già un grandissimo successo oltreoceano con un incasso che ha già raggiunto i 200 milioni di dollari al botteghino (ehp!).
Si tratta ovviamente della solita megaproduzione Disney, e per questa volta anche la versione Megadrive di Aladdin sembra seguire la stessa filosofia di produzione.
Anzitutto saranno inserite nel gioco le bellissime musiche del film come "A Whole New World", "A Friend Like Me" e "One Jump Ahead", tanto carine che Marco se ne è fatto portare il CD originale da Max.
Per il gioco si sono poi scomodati addirittura in tre: Disney, Virgin e Sega.
La Disney ha fornito dieci dei disegnatori che hanno collaborato al film originale per la creazione delle animazioni: oltre agli scenari originali del paese natale di Aladino, Agrabah e ai personaggi del film come la principessa Jasmine, Jafar e naturalmente il genio, sono stati creati appositamente per il gioco una serie di personaggi originali per aggiungere varietà e divertimento al gioco. I disegni non sono comunque sufficienti da soli, e la Disney si è così rivolta a uno dei maggiori esperti di animazioni sulle console della Sega, la Virgin, che ha dato ampie dimostrazioni delle sue capacità con giochi come Global Gladiators e Cool Spot.

Anche per Aladdin sono state utilizzate le ormai famose tecniche di rotoscape, che comprendono la digitalizzazione di personaggi reali come modelli. Da queste immagini vengono poi costruiti tutti i frame intermedi, e tutto questo lavoro subisce i ritocchi finali da cui sparisce ogni traccia della digitalizzazione lasciando spazio al disegno pulito. La velocità delle animazioni è impressionante: con i loro 60 frame al secondo di animazioni i personaggi di Aladdin sono quanto di più fluido si sia mai visto su un Megadrive, ancora meglio dei 25 frame al secondo di un cartone animato o dei 50 frame (che sono in effetti 25 ripetuti due volte) al secondo tipici delle trasmissioni televisive. Questi risultati vengono raggiunti grazie a tecniche particolari di cel animation che consentono veloci trasferimenti di dati per gli sprite del gioco.

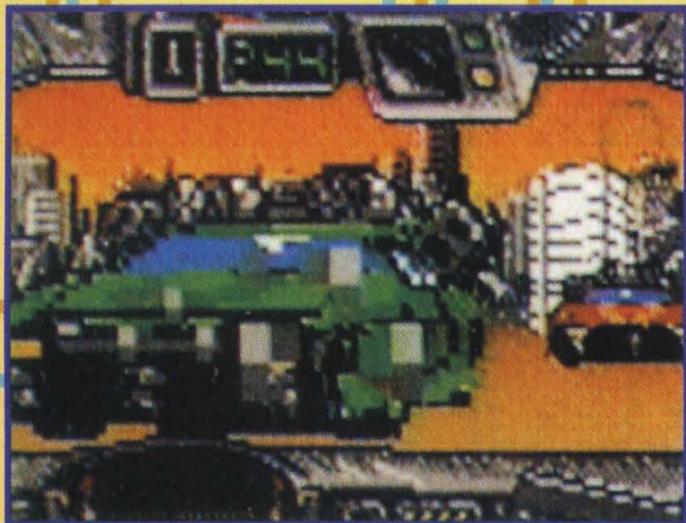
La cartuccia conterrà naturalmente tutte le locazioni del film, ma sono stati aggiunti, proprio come per i personaggi, degli scenari originali per non sacrificare la giocabilità all'eccessiva fedeltà alla storia, per un totale di 16 megabit di azione e animazione.
A quanto ci riferisce Max che ha potuto vedere il gioco a Chicago si tratta di un qualcosa di veramente particolare, un platform che si appresta a diventare il termine di paragone per i giochi su Megadrive, divertentissimo e graficamente superbo: tenete gli occhi aperti per altre fotografie, ma soprattutto per la data di uscita che non è ancora stata annunciata.
Per quanto riguarda la versione Super Nintendo, la conversione è stata affidata alle cure della Capcom (sissì, proprio quelli di Street Fighter II), e dovremmo stare tranquilli riguardo la qualità del platform. Il gioco è già definito nelle linee fondamentali (personaggi, livelli, sezioni bonus), ma è ancora nelle prime fasi di programmazione: ve ne parleremo di nuovo non appena avremo anche qualche foto da mostrarvi.

MEGADRIVE 2 !!!

No, non preoccupatevi, si tratta semplicemente di un restyling, non è ancora tempo di buttare via il vostro MD cartucce comprese. A dire il vero non si tratta semplicemente di un cambiamento estetico a favore di una linea molto più liscia (un po' come accadde a suo tempo per il Master System) ma di una revisione della macchina a favore di una maggiore economicità di produzione che si dovrebbe tradurre in un costo ridotto della nuova versione. Stessa sorte subirà il Mega CD: un aspetto più spartano e una meccanica semplificata (da notare in particolare l'assenza dello slot per i dischetti motorizzato) a favore di un taglio dei prezzi, la macchina terrà comunque la compatibilità con i vecchi Megadrive.

Ma passiamo a un po' di giochi.
Dalla Virgin una piccola valanga di titoli di qualità: oltre ad Aladdin ci sono le conversioni di Dune su Mega CD (digitalizzazioni e sequenze del film a go go) e Dune 2 che sembra davvero fantastico, e altro ancora.
La Loriciel presenta il suo Jim Power (già visto su computer) con delle strane tecniche 3D per dare una maggiore impressione di profondità al suo parallasse. Zool, il Ninja della N-esima dimensione formicamorfo (si offende terribilmente, però, se glielo fate notare), spacciato come concorrente ufficiale di Sonic ai tempi della sua uscita su Amiga, non si è fatto attendere moltissimo e farà la sua apparizione su Megadrive. La Konami sta per uscire con un'altro Castlevania e anche il loro Zombies ate my Neighbour promette molto bene anche solo dal titolo. Jurassic Park, sembra davvero grande, vorrei avere più spazio per parlarne ma temo proprio che dovrete aspettare settembre...

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

Oh, finalmente la rubrica è stata recuperata al suo originale carattere di preview. In effetti il cambiamento è stato dettato prevalentemente dalla necessità: i titoli Lynx non sono esattamente numerosissimi in questo periodo, ma potete consolarvi con quello che ancora sta uscendo (e uscirà) negli Stati Uniti e che speriamo di vedere presto qui da noi.
Ci sono per esempio l'immancabile Dracula, Dinolympics, Power Factor, NFL Football, Baseball Heroes e Battle Wheels, uno strano gioco picchiaduro automobilistico con una quantità di gadget applicabili mediamente violenti.

POWER FACTOR

Si tratta di un platform-spara e fuggi ambientato in un complesso cyber-meccanico. Il motivo non è meglio specificato, ma dovete aprirvi la via a colpi di cannone, per 11 livelli tra mostriciattoli e mostri di fine livello. Ci sono natural-

mente power up che trasformano il vostro fucile in un laser, in un lanciafiamme o in un lanciamissili con colpi a ricerca. Tra gli altri bonus ci sono del carburante (ah, sì, mi sono dimenticato di dirvi che siete dotati di un comodissimo jetpack senza il quale dovrete procedere balzellon balzelloni tra le piattaforme) e scudi, e vi garantisco che vi serviranno non poco tra trappole, scariche elettriche, lanciamissili e nemici...

DYNOLYMPICS

Si tratta di un puzzle game non poco ispirato a Humans della Mirage. Anche qui siete infatti nei panni di una tribù di

cavernicoli e dovete controllarli e farli cooperare in modo proficuo alla scoperta del fuoco, della ruota o di armi come la lancia per evitare l'estinzio-

ne. Il gioco ha uno stile molto divertente, le varie prove sono abbastanza originali e progressive nella difficoltà.

JOUST

E' stato uno dei miei grandi amori come coin op, diversi secoli addietro, e sinceramente non vedo proprio l'ora che venga distribuito anche qui in Italia per rispolverare il non troppo utilizzato Lynx di redazione. Si tratta di un duello, una giostra (Joust) tra cavalieri a cavallo di strani volatili simili a struzzi (se non fosse per il fatto che gli struzzi non si sollevano un metro da terra). In uno scontro diretto con un nemico viene distrutto il cavaliere più basso (e non sto parlando di statura). Detto così sembra semplicissimo, ma dovete considerare anche l'inerzia delle cavalcature e nel complesso occorre non poca abilità e il gioco diventa subito discretamente additivo. Nella conversione Lynx il gioco comprende tutti gli stage dell'originale (sono ottanta in totale, davvero niente male), compresi gli stage con le uova di pterodattilo, le mani di lava, le piattaforme che svaniscono e in generale lo spirito del gioco è stato discretamente trasposto e dovrebbe appassionare i cultori del gioco da bar, ma lo consiglio sinceramente anche a tutti gli altri.

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

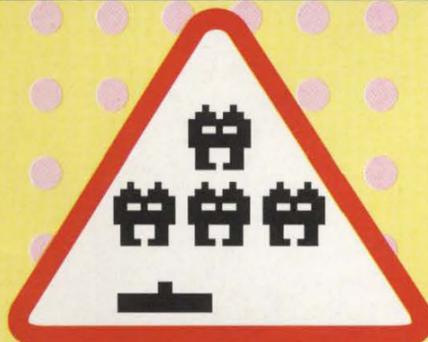
Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE
Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

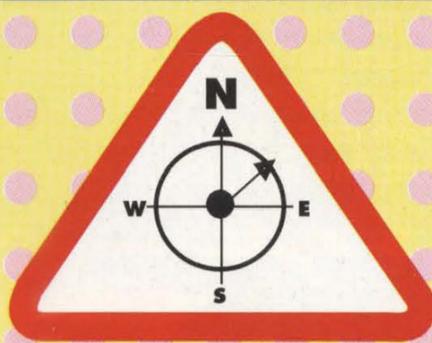
PLATFORM
Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata.
Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP
In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP
In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT
Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE
Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING
Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

FINAL

90

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Ed eccoci al titolo più atteso degli ultimi due mesi; il seguito del più famoso picchiaduro a scorrimento dopo Double Dragon nella storia dei videogiochi di tutti tempi; il secondo episodio del beat 'em up che, insieme a Super Mario IV, ha iniziato la storia della vostra console preferita.

Incredibile ma vero, finalmente è arrivato. A ben quattro anni di distanza dalla sua apparizione nelle sale giochi di tutto il mondo, ecco il tanto desiderato sequel di Final Fight, espressamente programmato per la macchina casalinga su cui ha visto la luce la prima conversione del mitico picchiaduro a scorrimento Capcomiano.
E a voi, che avrete già notato il voto che ho assegnato a Final Fight 2, non posso dire altro che togliervi dalla faccia quell'espressione delusa. Cominciate ad accettarlo: Final Fight 2 non rappresenta un capolavoro che diverrà leggenda come il primo episodio. Se, comunque, la Capcom non ci illude, devo ammettere che non ci delude neanche, giacché ci regala (come al solito, si fa per dire) in ogni caso un prodotto più che buono e dignitosamente giocabile.
Il difetto fondamentale di Final Fight 2 risiede proprio nel fatto che non eccelle particolarmente in nulla, arrivando di fatto a rappresentare una semplice estensione articolare del primo episodio, senza superarlo in qualcosa, o spiccare per particolari innovazioni nel concept o nello schema di gioco. Certo, rispetto alle due versioni di Final Fight per Super Famicom (la Normal e la Guy version) presenta il vantaggio di poter giocare contemporaneamente in due, ma tolto questo non rimane nient'altro che un Final Fight con un livello in più e con gli schermi ridisegnati. Tecnicamente, cioè, è lapalissianamente superiore il Batman della Konami (e mi costa fatica ammetterlo, giacché trovo quest'ultimo piuttosto noioso). Resta tuttavia evidente che Final Fight 2 è, a tutt'oggi, il miglior beat 'em up a scorrimento orizzontale a due giocatori disponibile sul 16 bit Nintendo, e così, anche stavolta, la Capcom si piglia una medaglia. Piccola, però.
Dopo questo commentino iniziale (tanto se lo avessi scritto alla fine dell'articolo sareste comunque corsi subito lì a leggerlo), passiamo a descrivere più dettagliatamente la cartuccia in questione.
Allora, in questo secondo episodio ritroveremo soltanto Haggar del famoso vecchio terzetto (sigh! Addio Guy, sei sempre stato il mio preferito!)(sei sicuro di non aver sbagliato spelling? NdAlex), stavolta accompagnato da un alto e segaligno spagnolo specializzato nell'ar-

Ecco la ninja bionda in azione. Vediamo se riconoscete invece qualcuno seduto al tavolo...

Il signor mannaietta di cui diceva Piermarco...

Non vi vergognate ad attaccare una signora?

FIGHT 2

te della scherma, e da una procace e affascinante ninja dagli occhi azzurri (e i capelli d'oro, e le labbra rosse come una rosa, e la pelle bianca e delicata come un petalo di gelsomino, e le gambe... ehm, forse qui inizio a esagerare un pochino...).

Il caro Haggar è un po' invecchiato, ma conserva sempre un'inespugnabile giovinezza nel cuore, e così decide di riprendere a menare le mani e, per nascondere le rughe, opera un cambiamento di look, decidendo di abbandonare quei vecchi scarponi da matusa per dei begli stivaloni da centauro metallaro, e condendo il tutto con due guantini alla Kenshiro seconda serie, di cui lui è segretamente un grande appassionato.

Inoltre, per spiazzare il nemico con la sua indiscussa superiorità fisica, il buon Haggar si fa qualche mesetto di culturismo intensivo sotto la personale direzione di Franco Columbo (il sardo che aveva preparato Stallone per Rambo III), e in ultimo va fino in Russia per visitare il suo grande amico Zangief, da cui si fa insegnare la famosa mossa segreta "salto con presa da catch avvitachiodo" che voi tutti avete già potuto ammirare in Street Fighter II.

Come dicevamo prima, il vecchio Haggar chiama con sé lo spagnolo Carlos e la giapponese Maki (quella con gli occhi azzurri, i capelli d'oro, le labbra rosse ecc.)(sono veramente troppi i giapponesi biondi con gli occhi azzurri, eh PM? NdAlex), e fonda un nuovo terzetto di generosi regalasberloni. Ordunque, l'allegra compagnia decide di inaugurarsi con un tour promozionale attraverso il globo che vedrà i tre simpatici amici partire dalla misteriosa Hong Kong per poi girarsi gli alberghi più lussuosi di Parigi, Amsterdam, Londra, Venezia e Tokyo. Proprio una bella vacanza, eh? Del genere di quelle che tutti possiamo permetterci in estate.

Beh, per tornare a monte, prima tappa della gitarella è Hong Kong. Qui i nostri eroi visitano spensieratamente la città e i sobborghi, ripulendo gratuitamente il paesaggio da variegati esemplari di spazzatura ambulante tipo: punk da strapazzo, comuni ladruncoli da strada, universitari di ingegneria incazzati (non c'è razza peggiore), buttafuori disoccupati, et similia. Alla fine della passeggiata l'allegro terzetto (ma sarebbe meglio dire duetto, dato che uno dei tre a turno fa tardi la sera in discoteca e decide di restare a ronfare in albergo) fa la piacevole conoscenza di un energumeno di fine livello che ha il simpatico hobby di eseguire sculture umane con una mannaietta che porta sempre con sé. Appena vede l'eroico duo, l'energumeno decide di usarlo come materia prima per le sue creazioni artistiche; nasce così un acceso discorsetto che termina (si spera per voi) con la deglutizione volontaria (o quasi) della mannaietta da parte dell'energumeno di cui si parlava prima.

Seconda tappa del tour è Parigi, per cui Carlos ha sempre avuto un debole particolare. Lì ha infatti trascorso gran parte della sua giovinezza, lì è stato iniziato alla scherma di cui adesso è indiscusso maestro, lì ha conosciuto la persona che ha più stimato in vita sua: il sergente Calzettoni.

Ecco invece il buon Carlos che picchia uno dei miei redattori...

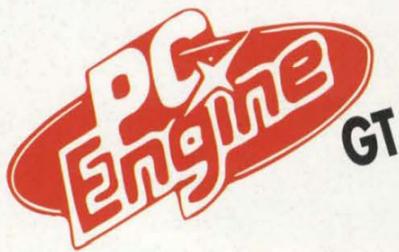
Era ora che cambiassi macchina! Ora vanno di moda i jeepponi familiari!

Carlos che mena un paio di fendenti colla spada in un ambiente un po' familiare...

È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)

CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

EFFETTUIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più: **02/40.73.390!**

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO,7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

Carlos lo incontrerà proprio alla fine della tappa, e tra i due inizierà un'accesa discussione perché Calzettoni, vedendolo con Haggar, gli farà una bella scenata di gelosia (si sa, i gusti sono gusti) e a Carlos salirà la mosca al naso. Il resto è come da copione.
Terza tappa del tour è Amsterdam, che viene visitata su espressa richiesta di Maki (quella con gli occhi azzurri, i capelli d'oro, le labbra rosse ecc.), la quale soffre molto il caldo estivo e vuole acquistare un bel mulino a vento per metterlo la notte nelle suite degli alberghi che visita lungo il suo periglioso cammino. Si sa come sono capricciose le donne, e se non le si accontenta finisce che non ti lasciano più campare, così Haggar e Carlos, che farebbero di tutto

Un bel doppio calcio volante non guasta mai

per accaparrarsi i favori della procace e affascinante ninja, esaudiscono il desiderio di Maki e, tanto per cambiare, strada facendo trovano anche il tempo di menare un po' le mani. Particolarmente degno di nota è il Frankenstein (ve lo giuro, è davvero lui!) che il duo di turno incontra alla fine della tappa. La domanda è: come diavolo c'è finito in Olanda?
Quarta tappa del tour è Londra, che Haggar decide di visitare per fare un po' di shopping (quale posto migliore per andare a comprare stivali da centauro metallaro?). Alla fine il duo di turno capita su un bel trenino diretto al paese dei balocchi, ma non avendo pagato il biglietto fa la conoscenza di un clown non proprio divertente che ha l'hobby di menare la gente con un frustino. Non vi dico (perché riuscirete ad immaginarlo) dove finisce quel frustino alla fine della tappa del tour del nostro terzetto.
Quinta tappa del tour, tappa obbligata per ogni tour che si rispetti, è nella fantastica Italia, nientepopodimenoche a Venezia. Ah, Venezia, Venezia! E magari tra una gitarella su una chiatta e una passeggiata lungo un calle, magari ci scappa un bel piatto di pastasciutta come lo sanno fare solo da noi. Speriamo che al duo di turno gli spaghetti non vadano di traverso allorché gli capiterà di incontrare un paracadutista italiano con l'hobby dell'ubi-

Haggar da piccolo voleva fare il controllore...

quità e specializzato nel lancio delle bombe a mano.
Sesta e ultima tappa del tour è l'immancabile Giappone, dove il terzetto terrà il concertone finale. E che bel concertone a suon di sberloni, calcioni, testate, ginocchiate e altra musica di questo genere.
Alla fine registreranno il tutto esaurito e non vi dico chi si farà strada in mezzo alla folla per farsi fare un bell'autografo in esclusiva da tutto il terzetto al gran completo!
Terminata la narrazione del diario di viaggio, passiamo ai commenti tecnici.
Allora, la grafica c'è. Ben definita e sufficientemente colorata, presenta dei tratti conditi da gustoso parallasse e cromaticamente molto felici. Peccato per la pioggia nell'ultimo schermo resa davvero male, con un semplice cycling di colori (ah, Capcom, da te questa proprio non me l'aspettavo!). Vi domanderete come mai non abbia detto che il gioco non presenta rallentamenti. La risposta è che qualche rallentamento qui e lì c'è. Mi spiego meglio: quando giocate da soli lo schermo scorre che è una bellezza, ma in due le cose cambiano un pochino. Può infatti capitarvi un generale rallentamento dell'azione con sporadici flickeraggi allorché lo schermo si affolli più del necessario; comunque ciò non accade spesso e non è neanche fastidioso quanto potreste immaginarvi.
Gli effetti sonori sono, come al solito in un gioco Capcom, di ottima fattura, e le musiche risultano orecchiabili quanto basta, fornendo un commento moderato, mai roboante o in-

Il buon vecchio Haggar da saggio della sua forza

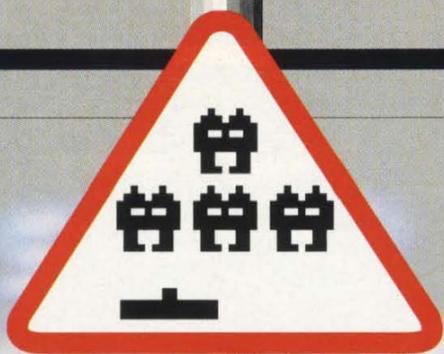
vadente.
Nel complesso Final Fight 2 risulta attraente quanto basta (molto tenero, mai gras... ehm, fac-

Vieni un po' qui, bestione (senti chi parla!)

cio di nuovo confusione), divertente e più che sufficientemente longevo grazie a quattro livelli di difficoltà, a un'area ampia con tanto di 2 schermi bonus (solita demolizione gratuita di automobile e distruzione di barili prima che si incendino rischiando di ustionarvi), e al trucchetto dei finali parziali che vi porterà a giocare il tutto fino a livello EXPERT per potervi godere il finale completo del gioco. Se avete un fratellino o giocate abitualmente insieme a qualcuno comprate assolutamente Final Fight 2; non ve ne pentirete.
In caso contrario provatelo, o nel dubbio ripiegate su Batman. Io, comunque, continuo a preferire incondizionatamente Final Fight Guy.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA +superbamente definita -a volte rallenta	92
SONORO +ottimi effetti sonori	88
GIOCABILITÀ +divertente in due +longevo e impegnativo	90
CAPCOM	90

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

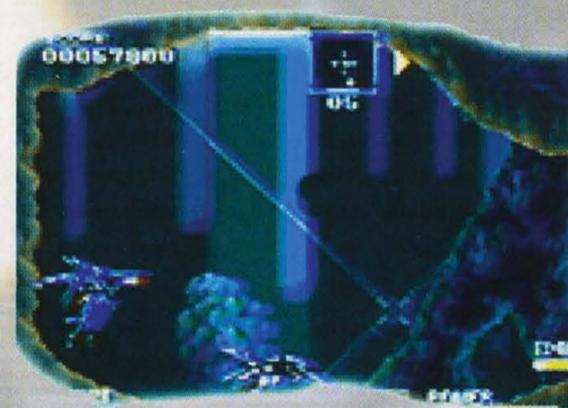
... e dopo aver sconfitto i malvagi nemici giunti da pianeti lontani, Mazinga Z e Venusia si sposarono. La loro unione fu lunga e felice, e dopo pochi anni giunse anche un bambino, il piccolo Ex Ranza, un tenerissimo robottino con due enormi occhi e un meta fucile spaziale...

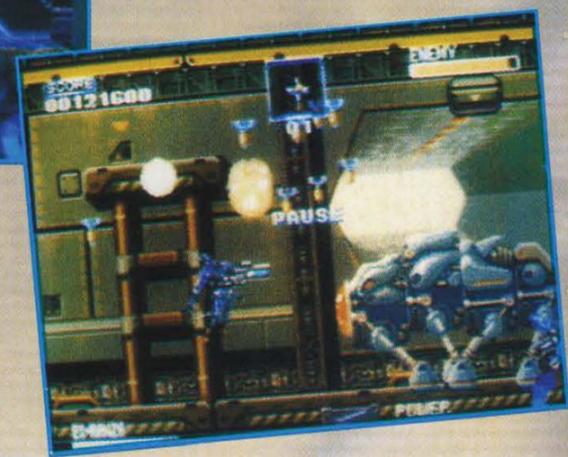
Siete appassionati di cartoni animati giapponesi, nella fattispecie quelli di robot? Avete deciso di suicidarvi lentamente e/o farvi venire un esaurimento nervoso per sindrome da superiperextrafrustrazione? Bene, allora siete veramente fortunati: il vostro gioco è arrivato!!!

Allora, cosa ne dite di questo mostro qui? Ne volete uno più grande?

La nostra storia si svolge sulla Terra, il nostro bel pianeta che, a sentire gli sceneggiatori di libri, fumetti e videogiochi, è stato distrutto e devastato almeno una dozzina di volte. Questa volta non siamo però in un possibile futuro post-atomico, post-nucleare e post- post: siamo nel passato, molto indietro nel tempo, quando la Terra non era altro che una sfera di roccia inospitale, quasi totalmente priva di vita. All'epoca due grandi razze aliene si contendevano il controllo di questa parte della galassia a colpi di laser e bombe termiche. Come fosse cominciato il tutto è difficile dirlo e, a dir la verità, nessuna delle due razze lo ricordava più. Si erano incontrati molto tempo prima, quasi agli albori della nostra galassia, mentre venivano compiute le prime esplorazioni interstellari: un piccolo pianeta estremamente caldo fece da sfondo a questa indimenticabile occasione. Due squadre di esploratori si ritrovarono sulla superficie, una composta dagli umanoidi del pianeta Har-Kadath, l'altra dai cyborg di Feargon.

Il vostro mech che distrugge un macchinario mentre la moto gli guarda le spalle...

Attacchiamoci alla cosa blu in basso per ricaricarci

La moto salta veramente tanto. Utile in certi casi...

Il pulcione spara qualcosa di veramente cattivo...

Un bel paio di bombe lasciate cadere nella fossa e avrò un bel ricaricatore a disposizione...

Non chiedeteci come siano riusciti a farlo si MD, ma la visuale degli hangar che si modifica con il vostro movimento è qualcosa di grandioso.

Come volevasi dimostrare...

Superato il primo istante di curiosità e sgomento, entrambe le parti furono subito colte dalla diffidenza. In fondo era naturale aver paura.
I primi contatti furono tuttavia pacifici, entrambe le razze erano in fermento all'idea dell'esistenza di altri esseri senzienti nel buio e gelido spazio, ma un banale incidente ormai dimenticato, fece scoppiare il primo scontro: sulla calda superficie del pianeta si diedero battaglia i cyborg freddi e potenti di Feargon e gli esploratori di Har-Kadath, una battaglia improvvisa e violenta come un uragano. Presto l'odio si diffuse a macchia d'olio in tutti i sistemi abitati e le prime macchine da guerra vennero preparate.
Inizialmente questa terribile e inutile guerra sembrava destinata a concludersi in fretta: gli umanoidi erano scaltri e veloci nell'apprendere, ma i cyborg disponevano di una potenza di fuoco incontrastabile. Ma era una previsione destinata a sfumare. Le industrie dei pianeti controllati da Har-Kadath iniziarono subito a creare nuove e sempre più potenti armi, mentre coraggiosi gruppi di commando continuavano a razziare i laboratori nemici. Lo scontro giunse presto a una situazione di stallo.
La Grande Battaglia - così verrà ricordata per gli anni a venire - giunse al culmine proprio sul nostro pianeta, allora disabitato. Qui era stato costruito il quartier generale dei Feargon, la temibile stazione da battaglia destinata a ospitare il grande computer a capo delle forze cyborg. La Terra era circondata da centinaia di sistemi feargoniani, dotati di letali congegni di difesa, e sarebbe stato impossibile raggiungerla in forze. Così gl scienziati di Har-Kadath costruirono un potentissimo robot, Ex Ranza, capace di infiltrarsi nelle linee nemiche e di colpire con un'incredibile potenza: molti uomini persero la vita durante questa operazione, sacrificandosi per ottenere codici e piani, ma alla fine il progetto fu completato. Ex Ranza era pronto per portare il colpo definitivo agli avversari della propria razza.
La sfida ha dunque inizio: un solo robot - armato con missili, lanciafiamme e bombe, a cui si aggiungono gli oggetti sparsi per il pianeta -, accompagnato dal suo fedele motocarrarmato, contro un intero pianeta di cyborg. Lo scopo è quello di attraversare le diverse zone del pianeta, eliminando tutte le sentinelle, per poi sferrare il colpo finale al sistema

Lo specialista n. 1 nelle console

JOYSTICK fun

20149 MILANO - VIA LORENTEGGIO 38 - TEL. 48.95.28.21 - 42.32.606

NEW !

vendita per corrispondenza in tutta Italia

Dal quadro precedente (quello con foresta buia e cielo chiaro) il vostro gregario non è più una moto ma quella cosa che ho alle spalle...

E non venitemi a parlare di grattacieli se prima non avete visto questo schermo...

centrale. Per essere sinceri l'idea iniziale era quella di far infiltrare il robot, ma qualcosa è andato storto: forse una spia, forse una fuga di notizie, in ogni caso Ex Ranza ha trovato un incredibile e letale comitato di accoglienza. Robot e macchine da guerra di ogni genere, tutti controllati da cervelli sintetici a cui fa capo il grande computer, sono pronti a vomitare una pioggia di fuoco contro il malcapitato avversario.
La grafica dei fondali, estremamente colorata e colma di particolari riesce a rivaleggiare tranquillamente con quella dei migliori shoot 'em up che sono usciti fino a oggi sul Mega Drive. Un po' inferiore è invece la realizzazione degli sprite e delle esplosioni, in particolare per quanto riguarda la gestione dei frame: capita spesso di vedere la parte inferiore di qualche cyborg che decide di prendersi una vacanza e si allontana momentaneamente dal resto del corpo. Per fortuna quest'ultimo inconveniente si verifica soprattutto dopo che è avvenuta la distruzione dei nemici (cosa che non separa per nulla le diverse parti del corpo, eh, la distruzione? Comunque si tratta di semplice sfarfallio, dovuto alla miriade di cose sullo schermo... NdAlex), evitando così di creare ulteriore confusione e di rendere incomprensibile quello che accade sullo schermo. Un problema di entità maggiore è invece costituito dalla giocabilità. Riuscire a familiarizzare con i comandi non è particolarmente complesso, ma evitare di farsi ammazzare dopo due minuti di gioco è già più difficile: gli avversari sono veramente tantissimi e super corazzati, e le armi a disposizione si rivelano decisamente insufficienti per fronteggiarli (le armi extra sono troppo rare)(ma estremamente potenti e soddisfacenti da raccogliere NdAlex). L'unica possibilità di salvezza è quella di riuscire a controllare in maniera adeguata l'utilissima moto radiocomandata e di mandarla allo sbaraglio al proprio posto. Un aspetto positivo di Ex Ranza è che il gioco non si limita a essere un banale shoot 'em up: per riuscire a superare i letali livelli è necessario usare la testa, adottare delle tattiche particolari e non limitarsi a sparare a tutto ciò che si muove.
Un gioco tecnicamente valido, divertente ma terribilmente difficile. Non è certo la cosa migliore per chi si vuole rilassare con una cosina semplice semplice (ma non mancherà di attanagliarvi se volete qualcosa di veramente tosto... Come ha fatto con MA NdAlex).

Andrea Fattori

Aparte il nome, non ho nulla da ridire su questo Ex-ma-Ranza: la programmazione è davvero inaudita, ci sono effetti grafici "da paura" ed è anche estremamente giocabile. Per la difficoltà, certo, è alta, e allora? Chi di voi ha mai giocato ad Assault Suit Leynos? Ci ho messo una vita a passare il primo quadro (per non parlare del quadro) e ho continuato a urlare come un matto ogni volta che mi freddavano, ma non ricordo un altro gioco che mi abbia preso così tanto. In Ex-Ranza, ogni progresso è premiato da un quadro entusiasmante e una cura ai particolari notevolissima - che cosa si può volere di più? Ci sono i mech, si trasformano, sono tanti, si menano: è il gioco della mia vita...

MA

Nella foresta la luce diminuisce sensibilmente

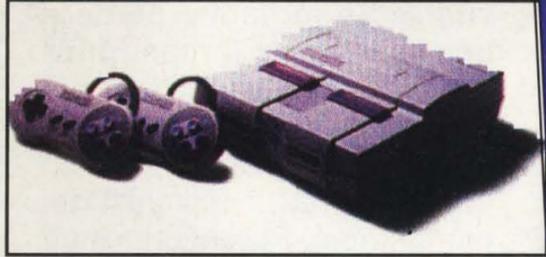
Altro obiettivo da distruggere...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ottima definizione - occasionali sfarfallii	90
SONORO + musica varia + buone esplosioni	91
GIOCABILITÀ + una grande sfida... - ... forse anche troppo	92
SEGA	91

ZA, SPEDIZIONI A DOMICILIO

Super Nintendo + Super Mario 4 + Joypad

L.339.000

IVA INCLUSA.

Super Nintendo + U.S. Joypad

L.XXX.000

IVA INCLUSA.

SUPER FAMICOM CONSOLE 2 JOYPAD, ALIMENTATORE, CAVO SCART L.399.000

SUPER FAMICOM CONSOLE + GIOCO OFFERTA L.449.000

Prezzi iva compresa

OFFERTE

L.59.000

L.59.000

L.59.000

L.59.000

L.69.000

L.59.000

L.59.000

L.119.000

L.69.900

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.69.000

L.80.000

L.69.900

L.119.000

L.59.900

L.149.000

L.149.000

L.149.000

L.119.000

L.139.000

L.129.000

L.99.000

E SU RICHIESTA

CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

Super Scope + 6 giochi

L.139.000

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

Servizio di vendita per Corrispondenza

Danny Sullivan's INDY HEAT

GIOCATORI	4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

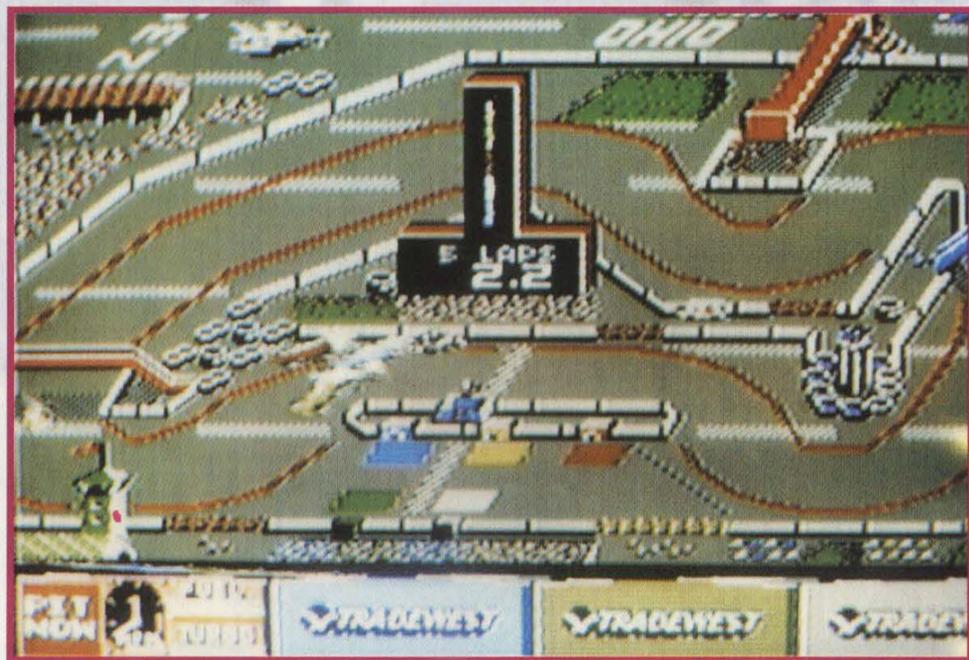
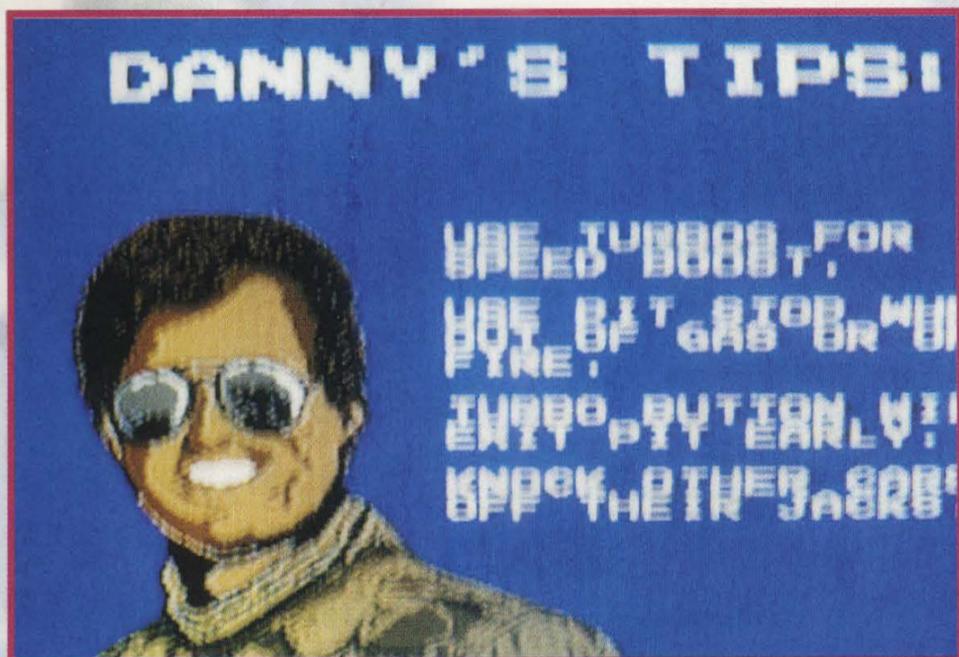
Vi siete mai chiesti perché talvolta, durante una gara automobilistica, certi campioni tirano al massimo proprio nel finale? Semplice: lo fanno perché gli scappa la pipì!

Attenti a non invertire direzione di marcia!

Riuscirete a salire ai primi posti sul podio?

E vi siete mai chiesti a cosa pensa un pilota di auto durante tutto un Gran Premio? No? Bene, ve lo dirò io. Cominciamo dal giro di ricognizione. In questi cinque minuti il pensiero più frequente è quello che riguarda le speranze di vittoria:"Se riuscirò a vincere, mi comprerò un elicottero nuovo di zecca e butterò via il mio bidone!", può pensare un Alain Prost; mentre un pilota che si è qualificato per miracolo: "Se qualcuno mi viene addosso, lo ammazzo!", oppure:" O Madonnina Incoronata, fa che possa concludere bene questa giornata, fa che possa arrivare tra i primi dieci, così non mangerò ancora riso ai ceci!". Ed eccoci al via, il momento in cui la mente si sgombra da tutto. Rosso... Verde! Tutti sgommano, tranne il solito sfigato a cui si spegne il motore: "Ueeeeeh! Ueeeeh! Perché capitano tutte a me! Ueeeeeh!". Intanto dopo la solita bagarre iniziale, durante la quale tutti si scambiano apprezzamenti non troppo amichevoli, le posizioni si stabilizzano e le menti dei piloti si affollano dei soliti "spettri di metà gara": "E se mi si stacca il bullone della ruota mentre curvo?"; "E se uno struzzo mi taglia la strada?"; "E se mi entra un'ape nella tuta?"; e tanti altri ancora. Ma ora viene il bello: il momento dei cambigomme. Tralasciando cosa macinano i cervelli dei piloti dal momento della segnalazione di rientro ai box via radio al momento del rientro stesso, "guardiamo" cosa pensano mentre sono fermi con tutti i meccanici intorno, che armeggiano sulle loro macchine: si va dal: "Allora si muovono o no questi cacciavitari? Se mi fanno perdere una posizione li mando ad aggiustare frullatori!" dei più arroganti, al: "O San Filippo dei piloti buoni, fa che mi stringano tutti i bulloni!" dei più timorosi. Passano i minuti e la gara ritorna su ritmi normali; la maggior parte dei piloti è ormai distrutta dalla fatica e le loro menti pensano solo alla fine. E' il momento

Un paio di ricambi e via, pronti per una nuova gara

Una grande partenza...

Ma dai, questo sembra Little Tony, altro che Danny Sullivan!

del training autogeno e tutti sono concentrati sulla medesima affermazione: "Dai che ce la fai! Se vai più veloce arrivi prima e finisce prima 'sta sofferenza!". Questo è un momento di preparazione che termina quando mancano pochi giri alla fine, allorché tutti si destano dal loro torpore preparatorio e cominciano il l'attacco finale. Tutti iniziano a girare al massimo delle loro possibilità e cercano di guadagnare posizioni, ma c'è sempre quello che gira più veloce: è quello che ha bevuto di più prima della gara (indovinate voi a cosa può pensare)... Ed eccola, è lei: la bandiera a scacchi sventola all'orizzonte! A questo punto nelle varie teste si rincorrono i pensieri più disparati che dipendono sia dal pilota che dalla sua posizione. Emblematico è quello del pilota che riesce a ottenere un buon piazzamento con una smisurata dose di fortuna.
Siete soddisfatti adesso che avete carpito gli impalpabili ragionamenti degli "eroi del volante"? Sì (sto barando...)? Bene, passando al gioco vero e proprio, diciamo che IH è la conversione ottimamente riuscita di un gioco per Amiga e C64 (a sua volta clone di un famoso coin op, Super Sprint), in cui voi dovrete impersonare un impavido pilota alle prese con un campionato agguerritissimo. Al termine di ogni gara vi verranno assegnati, oltre che ai punti per la classifica, anche tanti bei soldini, con i quali dovrete potenziare il vostro team e il vostro bolide con ogni trucco possibile.
Ecco un bel gioco di guida per NES. Tutto è nella giusta misura a parte il solito sonoro, che nella versione C64 era mooooolto più curato, e la giocabilità, che, grazie al joypad, è diventata più "diretta".

Per fortuna ci sono i guardrail!

Mmm, la pista disegnata per terra non mi convince poi troppo!

Well, approfitto di questo spazio gentilmente concessomi da Jack nella sua recensione, per dire la mia opinione riguardo a questa conversione. Devo dire di essere rimasto piacevolmente colpito da Indy Heat: ci avevo già giocato su Amiga e su Commodore 64, e di quest'ultima versione ho avuto modo di farne anche la recensione su Zzap!. Mi pare quindi di avere tutte le carte in regola per farne un accurato confronto. L'8 bit di casa Nintendo ne esce vincitore sia da un punto di vista grafico (i fondali sono molto più dettagliati e colorati) sia come giocabilità, in quanto il movimento delle macchinine è decisamente più fluido e immediato. Giocare a Indy Heat è dunque una pacchia, è certamente il miglior clone di Super Sprint sulla piazza ed è forse il miglior gioco di guida che mi sia mai capitato di vedere su NES. Beh, state ancora leggendo?

Paolone

Ancora cinque giri e posso andare al bagno!

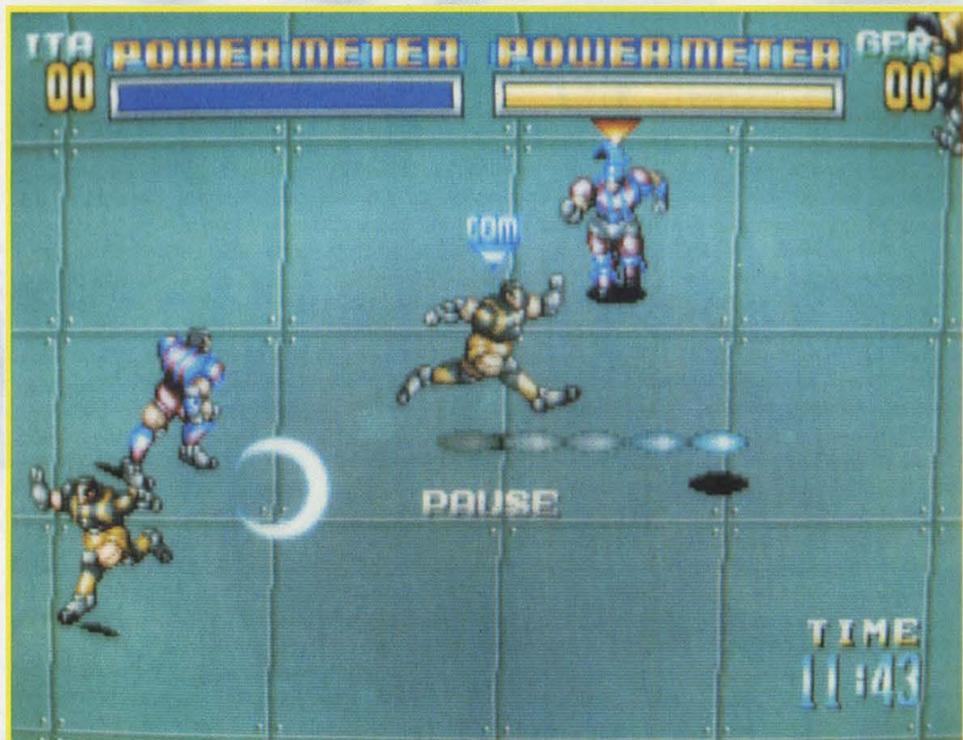
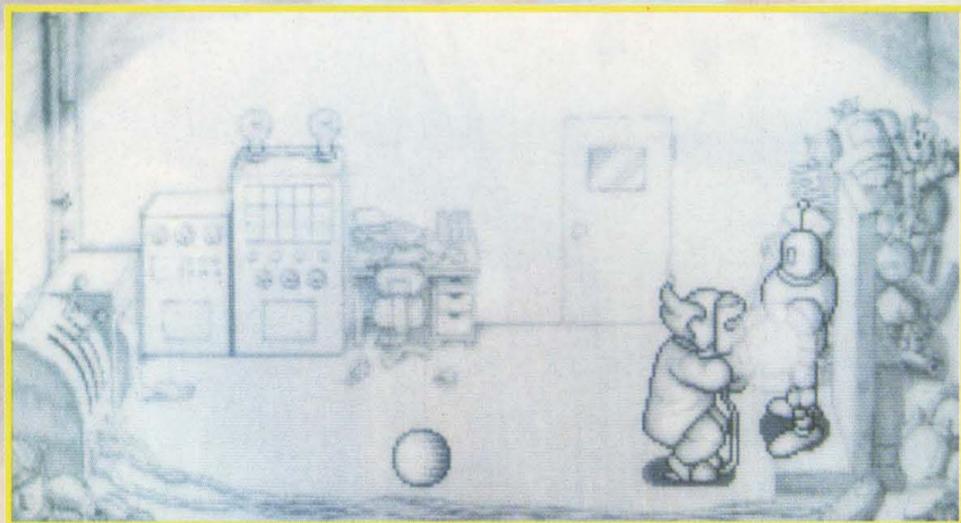
La grafica è molto buona, grazie soprattutto alla visione tre/quarti dall'alto, mentre la longevità non è ai massimi livelli, a meno che non si ingaggino sfide mozzafiato con un avversario umano (magari anche in quattro con due NES). Lato migliore del gioco: potrete sbattere le vetture avversarie contro muri e "obbligarle" a sostare ai box contro il loro volere!!! Buon divertimento e attenti a non sbatacchiarvi contro qualche guardrail!

Giancarlo "JACK" Albertinazzi

NES	
GRAFICA + molto fluida e scorrevole + ai massimi livelli del NES	92
SONORO + non annoia più di tanto - purtroppo ancora nella media	70
GIOCABILITA' + una delle conversioni più giocabili di IH + immediata e "diretta"	95
TRADEWEST	90

86

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Per la serie "vecchio ma buono" ecco una vetusta cartucciona che avrà sicuramente fatto impazzire una buona quantità di giocatori, Dave compreso!

Un classico del presente visto nel futuro...

In effetti bisogna proprio dire che Soccer Brawl è stato uno dei giochi della SNK più gettonati di tutti i tempi, continuate a leggere e scoprirete il perché!
Avete presente la moda che invase il mondo videoludico qualche anno fa, che proponeva sport futuristici cattivi, con giocatori corazzati fino ai denti, pronti a farsi male ad ogni occasione? Il primo fu Speedball, dei Bitmap Brothers, quindi seguirono a ruota miriadi di altre simulazioni sportive di questo genere. Alcune erano discipline inventate di sana pianta, ma molte riproponevano sport già conosciuti in versione "futuristica". Uno di questi fu Soccer Brawl. Dal nome, se non siete dei frollocconi belli e buoni, potete già immaginare a grandi linee di cosa possa trattare questo cartuccione neogeico: sì, proprio lo sport più popolare e più seguito nel nostro bel paese, il calcio (che a me, poi, fa schifo!). Immaginate un bel campo da calcio, con l'erba appena tagliata, due belle porte e un bell'arbitro, aggiungete dei giocatori cattivi, urfidi, inglobati in una specie di armatura meccanica che avvolge ogni parte del corpo, e una bella pallazza di metallo. Chiaro il concetto?
In effetti in questo modo si è potuta riproporre un'ennesima simulazione sportiva calcistica senza evitare di cadere in un luogo comune (avete un idea di quanti giochi del genere esistono?). Le regole sono state leggermente "ritoccate", ma nulla di rilevante: per esempio la palla viene considerata fuori soltanto se si ferma al di fuori del campo, non se rimbalza e ritorna indietro. In più, ovviamente, sono stati eliminati tutti i tipi di falli (ma questo era ovvio). E' stato aggiunto anche un tiro speciale, realizzabile solo dal caposquadra, alla Mimì Aiuara (non credo si scriva così, ma va bene lo stesso), dove vedrete la palla svolazzare intorno al giocatore o moltiplicarsi in varie direzioni. A parte la "scena", questi tiri non si rivelano poi così utili, almeno per quel che mi riguarda. In più è possibile, mediante un subdolo trucchetto, immobilizzare un giocatore

Un bel rigore...

Il buon vecchio scienziato che costruisce i robottoni

SOCCER B

Fallo io? Ma quando!

Allora, che pezzi mi sono comperato ultimamente?

avversario per qualche secondo, sufficiente a capovolgere la situazione. Ora abbiamo parlato dell'aspetto puramente teorico.
Analizzando il prodotto sotto il punto di vista grafico non si può non essere soddisfatti: i giocatori sono ben definiti, ricchi di particolari e ben animati, ottimi i vari effetti di cortocircuito delle armature e le scintille generate dai piedi del portiere quando prende una palla veloce, fluido lo scrollamento del campo, di grande effetto i vari tiri speciali (che poi non sono altro che tre o quattro). Il sonoro, come di regola per un gioco del Neo Geo, è ben realizzato, buona l'idea della voce robotica che dice "kick off" eccetera, peccato però che assomigli molto da vicino a un robot, come dire, strano. Ma come disse un tale, non si può avere tutto dalla vita...
Tutte i pregi da me elencati non sarebbero nulla se non ci fosse una buona giocabilità a supportare il tutto. Fortunatamente alla SNK questa volta hanno fatto le cose in grande, il livello di difficoltà è ben equilibrato e i giocatori si controllano, mediante due tasti, in modo molto preciso.
Sarà possibile disputare un'amichevole con un amico o partecipare al torneo e qui, ahimè, sta l'unica vera pecca del gioco: perché non è possibile partecipare in due (o più) al torneo? Peccato, il gioco avrebbe potuto essere perfetto...

Dave

Mi sa che il portiere è uscito un po' troppo...

Scegliamo lo stadio in cui giocare...

E alla fine chi vince?

NEO GEO	
GRAFICA 90 + Buona. + Bene animata.	90
SONORO 84 + buone digitalizzazioni + ottima musica	84
GIOCABILITÀ 80 + Ottima. - Solo un giocatore può partecipare al torneo...	80
SNK	86

SUPER ALESTE

89

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

E questo mese siamo a due! Credo sia la prima volta nella storia di Consolemania che recensiamo due shoot 'em up a scorrimento verticale per Super Nintendo nello stesso numero. Correggetemi se sbaglio.

Mi son voluto mantenere calmo fino ad ora, ma ci sono riuscito a stento. Ecco, sento crescere la furia dentro di me... Ora capisco cosa provava quel poveretto di Bruce Banner. Aaaarrrggghhh! Due SUPER in un mese! E tutti e due appiccicati a dei giochi ben fatti! Perché voler macchiare dei biglietti di presentazione così attraenti?

E soprattutto perché far venire un esaurimento nervoso galoppante cronico a un povero recensore che ha già la disgrazia di studiare Ingegneria?

Attenti alle fiamme!

Ma cosa sarà mai, una città o che altro?

Lasciando stare queste domande esistenziali che non troveranno forse mai una risposta precisa, passiamo a parlare di questo simpatico giochillo.

S. Aleste è un veloce (aahhh, che dolce parola!) sparatutto che fa anche un discreto uso del chip Mode 7 esplicitamente dedicato alle rotazioni della grafica bitmap.

Il bello è che non rallenta affatto (cosa rara per uno shoot 'em up su Super Nintendo), e che dispone di tutte le qualità che si addicono a un buon gioco. Numero di stage, armamenti potenziabili, enormi boss di fine livello, varietà di situazioni (attacco a superficie di pianeti, stazioni orbitali ecc.) ci sono tutti; allora quali sono i difettucci che gli fanno prendere "solo" ottantanove?

Oh, ma che belle sfere!

Beh, principalmente due, e cioè il gioco stesso, che è in definitiva sempre lo stesso shoot 'em up con lo stesso secolare, anacronistico concept, e soprattutto (difettuccio numero 2) la definizione grafica, che non è per niente degna di un Super Nintendo (non dico che mi ricorda un Commodore 64, ma quasi quasi...)(beh, direi che stai esagerando un po', ma lascio la parola alle foto NdAlex).

I colori non sono poi malvagi, ma le forme risultano piuttosto pixellose e globalmente insignificanti: scordatevi le contorte e complicate architetture di intricati complessi alieni, o le raccapricciante morfologie di mostruosi organismi extraterrestri (al limite vi possiamo mandare una foto di Piermarco... NdAlex). Qui risulta tutto fondamentalmente geometrico e morfologicamente semplicistico.

Per il resto musiche che non lasciano il segno e longevità abbastanza buona.

Super Aleste può definirsi un gran bel gioco dal punto di vista tecnico, che con qualche miglioria grafica in più sarebbe davvero potuto essere un indiscusso capolavoro del genere blastaggio spaziale.

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Grafica a quadrettoni (in senso ironico...)

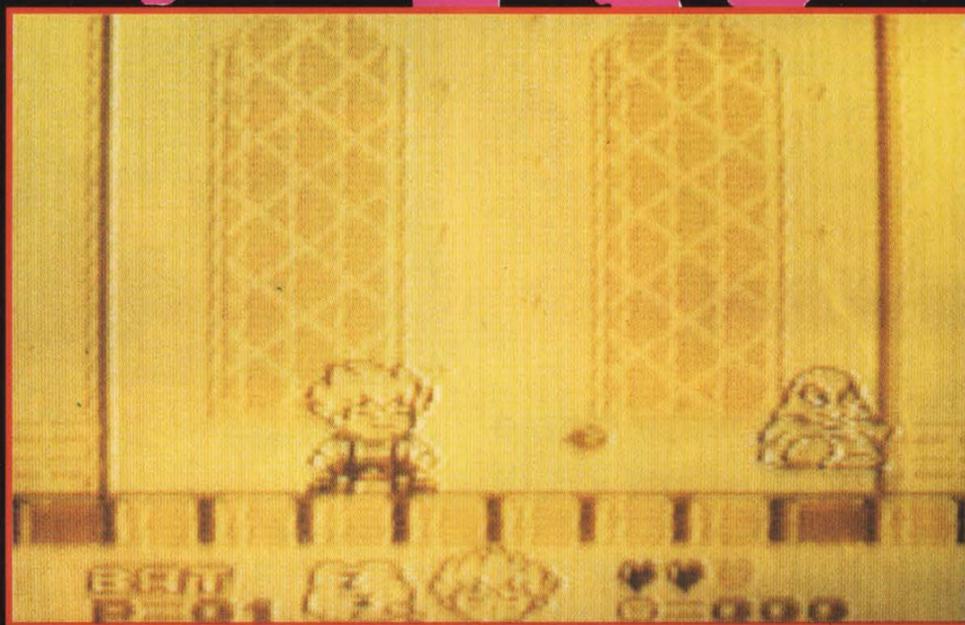
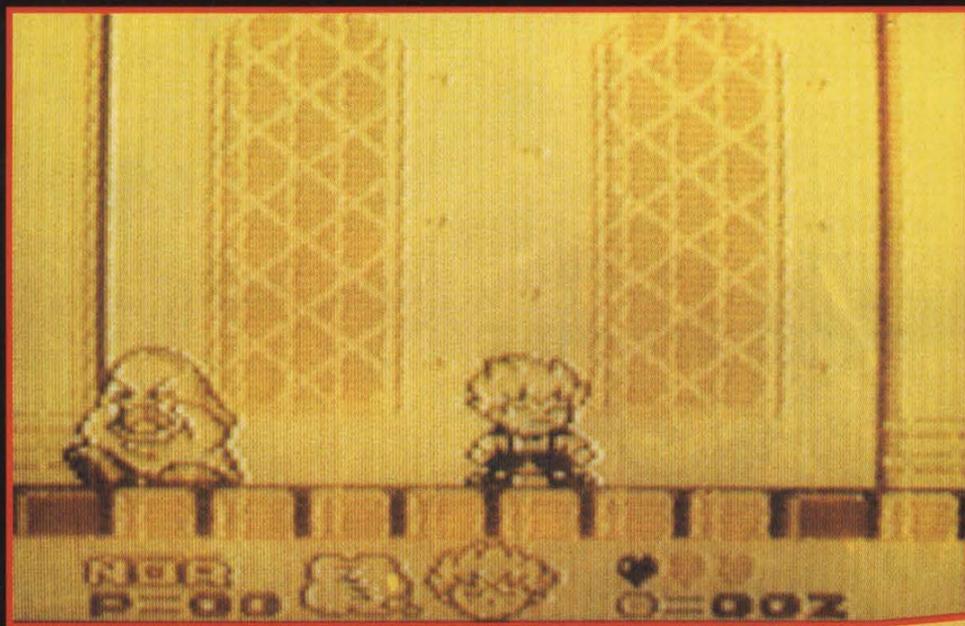
SUPER NINTENDO	
GRAFICA +colorata -poco particolareggiata	78
SONORO + buono ma non eccelso	79
GIOCABILITÀ +veloce e divertente	91
TOHO	89

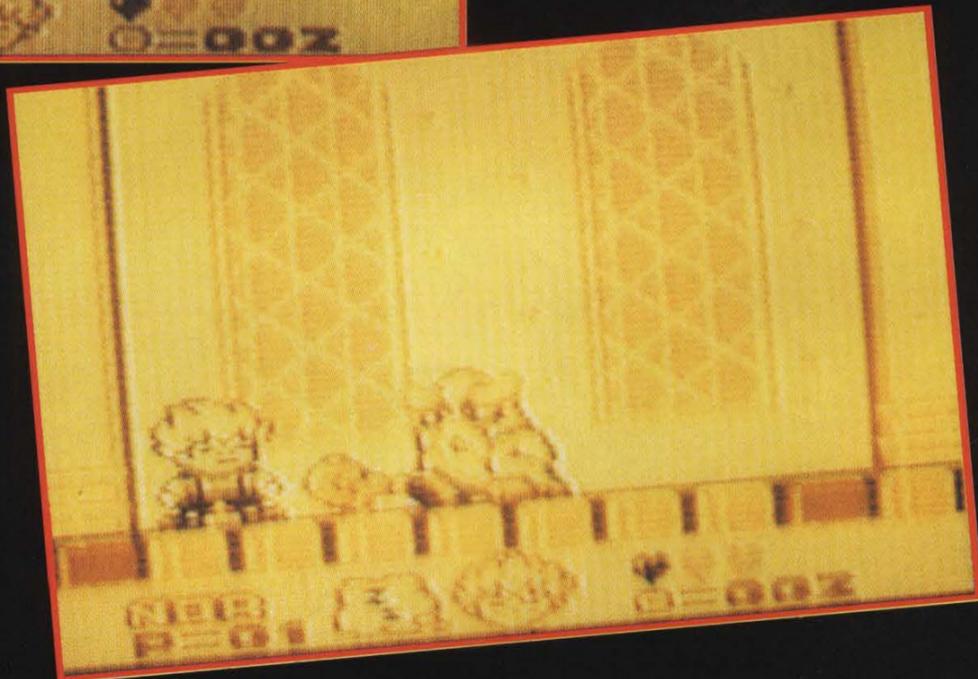
KID D

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Dall'alto del torrione, svettante al di sopra del lugubre castello, il malvagio Conte Dracula si avvolse nel suo mantello. La luna era alta in cielo, le stelle brillavano nella notte. Tutto era perfetto per seminare il terrore tra gli uomini del villaggio. In una nuvola di fumo, la lugubre figura scomparve, lasciando il posto a un enorme pipistrello. L'assetata creatura si tuffò nel vuoto, solcando il cielo a caccia di prede.

Presto due ignari contadini si trovarono sul davanti al conte, ancora nelle sembianza dell'enorme pipistrello: "Voglio divertirmi un po' prima di ucciderli" pensò il feroce vampiro scagliandosi contro le vittime prescelte.
"Ehi, guarda Toby, un enorme pollo volante..."
"Ma che pollo. I polli non volano di notte! Quello è un fagiano!"
"Beh, è sempre commestibile, no? Dammi una mano a prenderlo!"
"No, ma che pollo, io sono il terribile Conte Dracula, il vampiro! Sentite, dovrete essere terribilmente spaventat... No, mollate giù quei forconi! Ahi!..."

Da quel giorno il povero vampiro iniziò a soffrire di terribili complessi di persecuzione e di schizofrenia acuta, e non fu mai più in grado di trasformarsi in pipistrello...
Ma il protagonista della nostra storia è un altro. Dopo tutti i film, i libri e i fumetti dedicati al grande e assetato anti-eroe transilvano, finalmente qualcuna ha deciso di volgere la propria attenzione al suo terribile nipotino, Kid Dracula. Kid non ha ancora acquisito esperienza come vampiro e non ha ancora avuto modo di utilizzare i propri poteri per terrorizzare e sterminare ignari cittadini. Strano ma vero, suo zio è terribilmente protettivo: non gli permette di uscire la sera (che per un vampiro è una costrizione abbastanza ristrettiva) né di bere direttamente dalla vittima. Così il piccolo succhia sangue (che per il momento si limita a latte scremato con un filo di cioccolata), decide di agire per conto proprio. Durante una notte buia e tempestosa raccoglie le proprie cianfrusaglie e scappa

Prima picchiamo il fantasmino...

Poi picchiamo anche la mamma fantasma...

E allora arriva il nonno fantasma

RACULA

dal castello, alla volta del crudele e selvaggio mondo. Il piccolo cade però vittima degli intrighi di uno dei più terribili nemici dello zio, Garamoth il Magnifico, un drago grande grosso e verde (come tutti gli sprite del Gameboy, in realtà), deciso a diventare il più celebre cattivone della storia.
Così ha inizio l'incredibile avventura del nostro giovane vampiro, sparato in una serie di mondi paralleli dai quali deve cercare di scappare illeso. L'impresa non è facile, i nemici sono tanti, e il piccolo non ha ancora imparato a padroneggiare le oscure armi vampiriche, ma non si darà certo per vinto: se riuscirà a sconfiggere il crudele Garamoth, potrà finalmente dimostrare allo zio di essere un vampiro cresciuto e autosufficiente, e magari la sera potrà anche uscire un pochino.

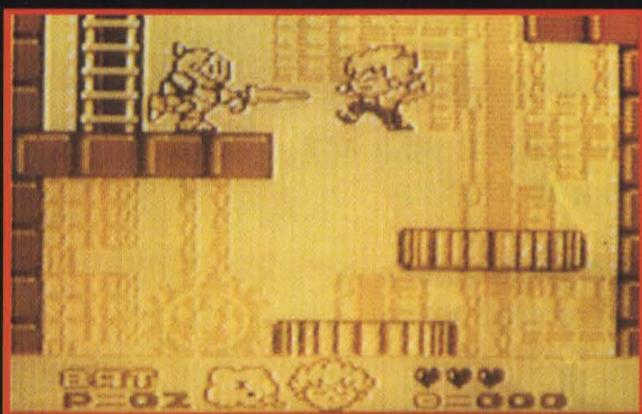
Le piante carnivore tipo "La piccola bottega degli orrori"

Ecco il Kid trasformato in pipistrello...

I mondi da attraversare sono in tutto otto, strutturati in stile platform, pieni zeppi di mostri più o meno classici (da Frankenpunk alla famiglia di fantasmi, dall'alieno alle piante carnivore). Inizialmente Kid Dracula dispone di tre soli poteri, con i quali può fronteggiare gli avversari: delle piccole ma letali bolle di energia, il mega sparo (sempre di energia) e la trasformazione in pipistrello. Fortunatamente, con il passare del tempo, il nipote del famoso mostro transilvano viene in possesso di ulteriori abilità: l'attacco pipistrellesco (un piccolo stormo di queste bellicose creature, fuoriuscente dal mantello di Kid), la mega bomba, l'abilità di camminare su muri e soffitti e l'ombrello demoniaco, capace di respingere qualsiasi attacco sovrannaturale. Oltre ai livelli principali, l'indemoniato ragazzino dovrà affrontare anche una serie di cinque sottolivelli (o livelli bonus), grazie ai quali potrà aumentare i propri poteri. Tra questi si trovano una sorta di roulette, una particolare e cruenta versione del celebre gioco "carta, forbici e sasso", e una divertente sessione di "appiattimento pipistrelli".
A livello grafico la definizione è ottima, con una grande varietà di simpaticissimi sprite, anche se i fondali restano sempre abbastanza scarni. Fortunatamente sia Kid Dracula che i suoi avversari raggiungono dimensioni abbastanza notevoli, il che permette di discernerli chiaramente anche sul piccolo schermo del Gameboy. Il sonoro è invece fastidioso, un po' troppo ripetitivo e stridente per permettere un'adeguata concentrazione. Per quanto riguarda infine la giocabilità, bisogna ammettere che inizialmente il gioco è abbastanza lento, ma la varietà di nemici e situazioni e la possibilità di guadagnare nuovi poteri, rendono il tutto molto divertente e garantiscono lunghe ore di gioco.

Andrea Fattori

Il caro buon vecchio Frank... enpunk

Un prode cavaliere... che se la prende con i bambini!

GAME BOY

GRAFICA + ben visibile + sprite simpaticissimi	90
SONORO - ripetitivo	80
GIOCABILITÀ + appassionante - leggermente lento	88
KONAMI	88

90

SUPE

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	6
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

E te pareva che, dopo qualche mese di quiete, non mi rispuntava uno stramaledettissimo SUPER all'orizzonte! Sto ancora tentando di riprendermi dall'attacco di furia incontrollabile che mi è venuto non appena ho visto il titolo della cartuccia (e cioè due giorni fa).

Perlomeno il gioco in questione è fatto bene. Sì, ci voleva proprio un po' di velocità senza rallentamenti gratuiti, e da questo punto di vista S. (è meglio scriverlo puntato, sapete com'è) SWIV fa davvero una gran bella figura nel mai troppo affollato panorama di sparatutto per il 16 bit targato Nintendo. Devo dire che non mi aspettavo assolutamente una gradita sorpresa del genere, ed ero già rassegnato a scattosità e flickeraggi vari, sia perché ricordavo la mole di sprite presenti su schermo nella versione Amiga di SWIV, sia perché il gioco stesso era proprio una conversione, e quindi non esplicitamente disegnato per la mia amata console (e qui devo contraddirti, perché, a mio modesto avviso quale fruitore del gioco su Amiga, questa versione sembra fatta apposta per SNES, sia per quanto riguarda la grafica che la giocabilità. NdAlex). Quale stupore allora nell'accorgermi che il volume di fuoco era rimasto invariato (se non addirittura aumentato) rispetto alla versione computeristica, ed il tutto non rallentava affatto (se non davvero impercettibilmente e nei punti più incasinati del percorso).

In realtà la caratteristica fondamentale di SWIV su computer era stata eliminata, ma il risultato era lo stesso più che soddisfacente.

Domanda spontanea: di quale caratteristica stava parlando 'sto qui?

Risposta: dovete sapere che SWIV, anche chiamato Silkworm IV (sebbene il II ed il III episodio non siano mai esistiti), era stato programmato dai Random Access, che su computer avevano brevettato un metodo di caricamento dei livelli in tempo reale. Così, invece di aspettare un certo tot perché il computer caricasse da dischetto lo stage successivo una volta terminato il precedente, con la routine scritta dai Random il computer caricava

Carrellata di aerei...

Classica serie di elicotteri nel più puro stile Silkworm

Un megablast dovrebbe togliermi un po' di gente di torno

Le cose che spuntano dall'acqua vengono preannunciate dalla loro "ombra"...

R SWIV

Megamostrone ripreso dall'altra versione...

gli stage durante la partita e il risultato era quello di un unico, interminabile stage che vedeva mutare gli sfondi durante il gioco. Nel complesso l'idea era buona, ma l'effetto era quello che potrebbe farvi un film di tre ore senza neanche una pubblicità o l'intervallo tra il primo e il secondo tempo. Così i Random non ripeterono più l'esperimento (peraltro già parzialmente eseguito in Ninja Warriors e in Saint Dragon) e la cosa finì lì. Soddisfatta la vostra felina curiosità?
Bene, andiamo avanti.
S. SWIV rappresenta la conversione del seguito di un vecchio gioco uscito qualche anno fa su Amiga, chiamato Silkworm. Quest'ultimo era uno shoot 'em up a scorrimento orizzontale che ebbe uno strepitoso successo, segnando l'inizio della folgorante carriera di un giovane programmatore, Simon Pick. Per il degno seguito a scorrimento verticale non fu possibile sfruttare il nome Silkworm (principalmente per motivi economici, ovverosia per non pagare i diritti d'autore) e partorirono SWIV, un titolo carino ed attraente, anche calzato se si considera che è ambientato in un futuro non definito rispetto al primo episodio (in origine si diceva che SWIV fosse l'acronimo di Special Weapons Interdiction Vehicles, ma chi può dirlo? NdAlex). Il fatto che si possa ancora giocare contemporaneamente in due, manovrando un elicottero e una jeep come in Silkworm, resta sempre un punto di forza non indifferente di quest'acclamato successo blastatutto.
Nella conversione per Super Nes, S. SWIV, oltre ad acquistare lo stramaledettissimo prefisso di cui noi tutti sappiamo, ha anche guadagnato qualche variazione geniale negli stage e negli armamenti. Tocco da maestro è infatti il punto dove abbandoniamo l'elicottero (o la Jeep) per pilotare un velocissimo jet, sfrecciando nei cieli e disintegrando tutti quelli che si pongono nella nostra traiettoria.

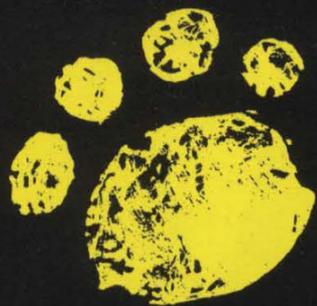
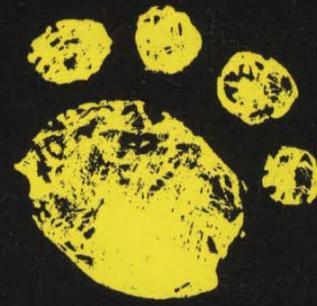
Il deserto rivisto e (forse) migliorato...

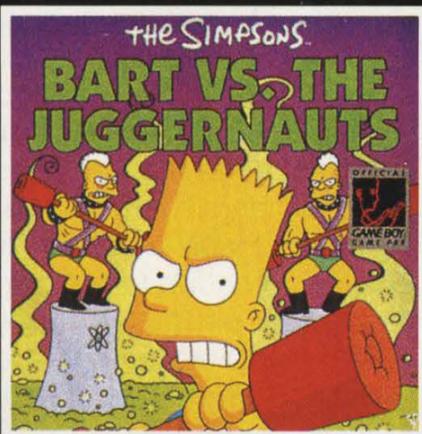
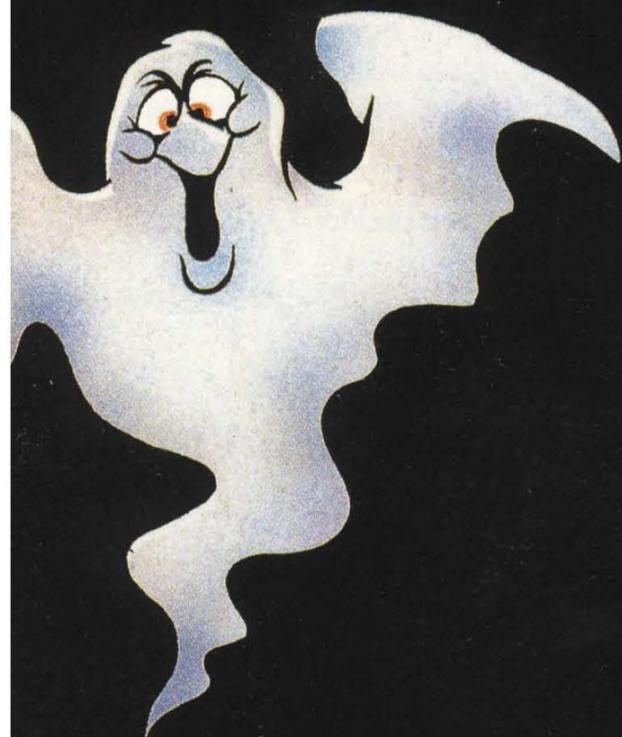
Sono stati eliminati dei fondali rispetto alla versione madre (che ne contava qualcuno in più), ma l'unico di cui sento veramente l'assenza è quello del ghiaccio, che su Amiga era fatto davvero bene.
Per il resto vi assicuro che non vi sembrerà neanche di giocare su un Super Nes. E' davvero una gioia per gli occhi. Anche la difficoltà è piuttosto elevata, e la longevità risulta consequenzialmente sopra la media.
Gli effetti sonori sono ben realizzati (soprattutto le esplosioni) e contribuiscono in maniera determinante ad aumentare la sensazione di realismo che traspare dal gioco.

Proprio un brutto atterraggio quello dell'astronavona, o no?

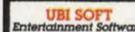
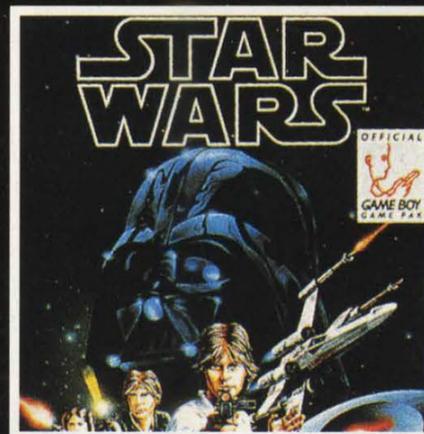
Come al solito avrete la possibilità di incrementare la vostra potenza distruttiva mediante opportuna raccolta di armi bonus (previo blastaggio di certi nemici) che potenzierete a diversi livelli.
Nel complesso S. SWIV è uno shoot 'em up fortemente arcadeoso, giocabilissimo anche in due (anche se la jeep non ha certo vita facile), e con l'unico difetto di un'eccessiva linearità, che rivela l'effettiva età del concept. Se vi piacciono gli elicotteri acquistatelo istantaneamente, come pure se amate gli sparatutto a scorrimento verticale. Così belli, per Super Nes, si contano davvero sulle dita di una mano.
Fidatevi.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa.

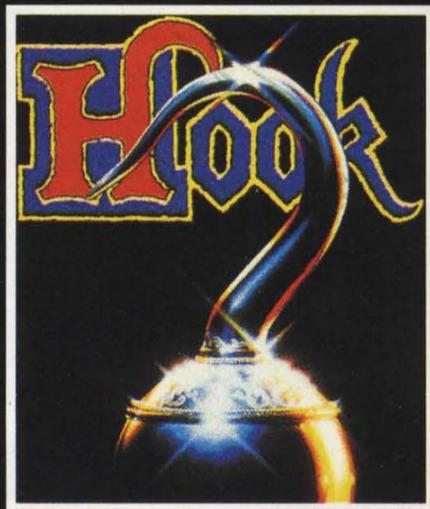
SUPER NES	
GRAFICA +sprite davvero superlativi	93
SONORO +ben realizzato	85
GIOCABILITA' +molto arcadeoso	90
SALES CURVE	90

grazzini

ti videoaspetta con le grandi offerte

Acclaim

THE SIMPSON BART VS. THE JUGGERNAUTS

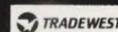
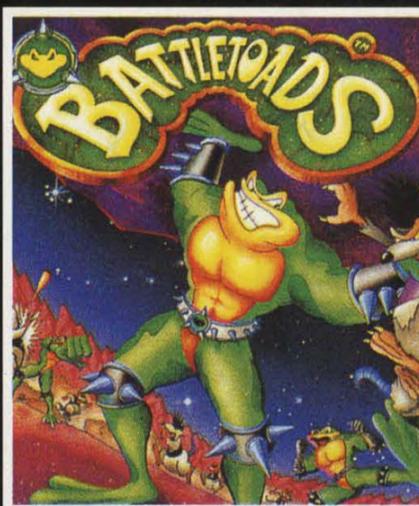
(SIMPSON II)
QUESTA VOLTA BART SIMPSON SE LA DEVE VEDERE CON GLI JUGGERNAUTS, PESTIFERI EROI DI UNA SERIE TV. E, VISTO CHE SONO DEGLI 'OSSI DURI', DEVE PROPRIO SFODERARE LE ARMI MIGLIORI DI CUI DISPONE... PERFINO L'IMBROGLIO!

UBI SOFT
Entertainment Software

STAR WARS

ISPIRATO AL GRANDIOSO FILM "GUERRE STELLARI" PROPONE UN'ENTUSIASMANTE COMBINAZIONE DI ELEMENTI DI AZIONE E AVVENTURA. INSEGUITA DAI SINISTRI AGENTI DELL'IMPERO LA PRINCIPESSA LEIA E' LA SOLA A CUSTODIRE I PIANI IN GRADO DI SALVARE IL SUO POPOLO E RIPORTARE LA PACE NELLA GALASSIA...

ocean

HOOK

LE PROVERBIALI IMPRESE DI PETER PAN E DI CAPITAN UNCINO NEL GIOCO ISPIRATO ALL'ULTIMO GRANDIOSO FILM DI STEVEN SPIELBERG. ESPLORA L'ISOLA CHE NON C'E' E INCONTRA I PERSONAGGI PIU' CURIOSI!

TRADEWEST

BATTLETOADS

LE AVVINCENTI IMPRESE DEL TRIO DI ROSPI GUERRIERI CHE HA FATTO LETTERALMENTE IMPAZZIRE L'AMERICA! A CONTRASTARE I NOSTRI EROI LA PERFIDA REGINA NERA ED I SUOI SCAGNOZZI.

TOYS® LEADER

GRAZZINI 1	**GRAZZINI 2**	**GRAZZINI 3**	**GRAZZINI 4**	**GRAZZINI 5**
Via M. Macchi, 29	Viale Romolo, 9	Via Pitagora, 4	Piazza Gobetti - Centro Comm. l'AGORA'	Centro Comm. Farnese - Zona S. Antonio
Milano - (Metro: Centrale)	Milano - (Metro: Romolo)	Milano - (Metro: Villa S. Giovanni)	Cassano d'Adda	Piacenza

STRIDER II

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

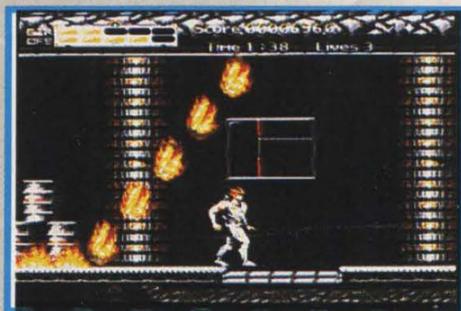
"Signore, Vostra Malvagità, sta arrivando un guerriero per uccidervi e salvare così il suo mondo dalla Vostra perfida perfidia!"
"Uhh, che pall... ehm, volevo dire, che tipo è questo impavido e folle mortale?"
"Stando a quanto ci hanno riferito va in giro agitando una specie di enorme lenzuolo che lui chiama spada!"
"Bene, me ne occuperò personalmente non appena finisce la puntata di Casa Keaton..."

Terra. Anno 3030. La natura sembra essere tornata a dominare incontrastata. Delle antiche megalopoli create dagli uomini non resta ormai più nulla. Gigantesche foreste sono cresciute dove un tempo sorgevano mastodontici grattacieli, smisurati deserti radioattivi hanno preso il posto delle città. Ovunque regna il terrore seminato dai cyborg e gli uomini - i pochi che sono ancora rimasti - devono lottare quotidianamente per riuscire a sopravvivere. Speranza è ormai una parola senza significato... Ma in una notte senza luna, una notte durante la quale i lupi ululavano inquieti e il vento spazzava le cime degli alberi, nacque un uomo destinato a riportare la luce sul mondo. Il suo nome era Strider, un nome che sarebbe stato ricordato da molti, odiato dai malvagi e rispettato dai puri di cuore. Molti avrebbero implorato pietà sotto la sua lama, gli stessi che tante volte avevano rifiutato quella stessa pietà a uomini e donne inermi. Presto sarebbe giunta la vendetta.
Ma sconfiggere il signore dei cyborg non sarebbe stata un'impresa semplice (altrimenti qualcuno lo avrebbe già fatto da tempo): il nuovo padrone del mondo era ben protetto, più che pronto ad affrontare qualsiasi pericolo. Uccidere dei semplici Cyborg poteva anche essere facile per un uomo come Strider, nato per guidare i propri simili nelle battaglie più furiose, ma Lucifero non si sarebbe fatto sconfiggere tanto facilmente.
A questo punto, indovinate un po' chi dovrete interpretare voi nel gioco? Ma che bravi, proprio Strider. E cosa dovrete fare? Già, uccidere Lucifero, mister cattiveria pura in persona, e vi assicuro che non sarà certo facile. I livelli da superare sono molti, ciascuno protetto da Cyborg, reietti e macchine letali, mentre tutto ciò su cui potrete contare è una semplice spada (che assomiglia terribilmente a un lenzuolo, ma fa niente). Naturalmente anche il terreno non è dei più ospitali e vi troverete a dover fare i conti con profondissime voragini e ogni tipo di ostacolo naturale.
La grafica non è male, anche se lo sprite principale si muove in maniera alquanto discutibile (quando salta sembra che venga momentaneamente crocefisso...). I fondali sono disegnati con abbastanza cura e cambiano totalmente da un livello all'altro, sempre con un discreto parallasse, e gli avversari - soprattutto i mezzi meccanici - non sono niente male. Buona la giocabilità, sia per un adeguato rapporto di difficoltà, che per la longevità. Il gioco si risolve in realtà in un semplice beat 'em up, ma di tanto in tanto capita di doversi spremere il cervello per riuscire a superare i numerosi ostacoli.
Inizialmente Strider II può sembrare abbastanza brutto per la pessima animazione del personaggio principale e la poca varietà di colpi (uno, in realtà), ma andando avanti si resta sempre più affascinati e viene veramente voglia di arrivare alla fine.
Un gioco semplice, non perfetto dal punto di vista grafico, ma decisamente divertente.

Andrea Fattori

Prendiamo a lenzuolate la pillolona

Uno zompo tira l'altro tra gli alberi

Anche questo qui ci si mette con le fiamme, adesso!

MEGA DRIVE	
GRAFICA + carini fondali - brutte animazioni sprite principale	70
SONORO + buona musica - effetti sonori irreali	72
GIOCABILITÀ + immediato e facile + una lunga sfida	90
U.S. GOLD	75

Attenti a non scottarvi

GAME BOY

+ gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Chuck Rock • Lethal Weapon • NFL Quarterback Club • Spiderman 3 • Empire Strikes Back • Indiana Jones Crusade • Jimmy Conners Tennis • Robin Hood • Speedy Gonzales • Super Dodge Ball • Bomber Boy • Qix • Aerostar • Asteroids • Bart Simpson • Battletoads • Blades Of Steel • Boomer's Adventure Asmik • Boxxle • Castelvania • Chase H.Q. • Choplifter • Contra Spirit • Ecc.

169.900

MEGA DRIVE

SCART - RGB + gioco in omaggio

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Alien vs. Predator • Batman Revenge Of Joker • Double Dragon 3 • NBA All Star Challenge • Sylvester & Tweety • Tiny Toons Adventures • Young Indiana Jones • Bart Simpson's Nightmare • James Bond 007 • King Of Monsters • Shinobi 3 • X-Men • Amazing Tennis • American Gladiators • Bram Stoker's Dracula • F-15 Strike Eagle 2 • Hook • Strider 2 • XDR • Crack Down • Darius • Mickey Mouse - Fantasia • Monster Hunter Yoko • Super Hang-On • Vapor Trail • Zoom • Battle Squadron • Bonanza Bros • Dark Castle • Ecc. ecc. ecc.

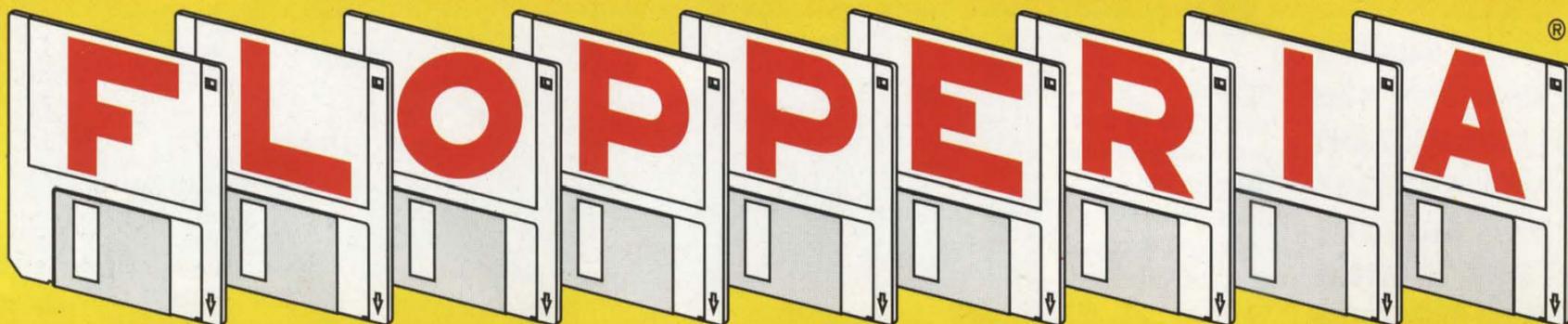
279.000

GAME GEAR

con schermo a colori

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Bram Stoker's Dracula • Hook • Holyfield Boxing • Home Alone • Rampart • Super Off Road • Bart Simpson Vs. World • Humans • Spiderman • Strider 2 • Terminator 2 • WWF Wrestlemania Steel • Woody Pop • Galaga 91 • Olympic Gold • Pengo • Chessmaster • Junction • Out Run • Space Harrier • Super Golf • Super Monaco G.P. 2 • Donald Duck • Joe Montana Football • Sonic 2 • Ecc. ecc.

199.900

ASSISTENZA ASSISTENZA ASSISTENZA ASSISTENZA — OMAGGI OMAGGI OMAGGI OMAGGI — SCONTI SCONTI SCONTI SCONTI — CONVENIENZA CONVENIENZA CONVENIENZA CONVENIENZA

QUALITÀ QUALITÀ QUALITÀ QUALITÀ — NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ NOVITÀ — ACCESSORI ACCESSORI ACCESSORI ACCESSORI — CORTESIA CORTESIA CORTESIA CORTESIA

599.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Cyber Lyp • League Bowling • Nam 75 • Puzzled • Baseball Star Pro • Blue's Journey • Magician Lord • Ninja Combat • Riding Hero • Super Spy • Top Player Golf • Alpha Mission 2 • Burning Fight • Ghost Pilot • King Of Monsters • Robo Army • Sengoku • Super Baseball In 2020 • Baseball Star Pro 2 • Crossed Swords • Eight Men • Fatal Fury • Football Frenzy • Last Resort • Mutation Nation • Ninja Commando • Soccer Brawl • Trash Rally • King Of Monsters 2 • Ecc. ecc. ecc. ecc.

con cavo SCART-RGB

NEO GEO

299.000

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Super Aquatic Games • Football Fury • Alien 3 • Batman Revenge Of Joker • Acclaims World Cup Soccer • Bram Stoker's Dracula • Daffy Duck & Marvin • Doomsday Warrior • Musha • NFL Football • Superman • Tazmania • Terminator 2 • Aerobiz • Alien vs. Predator • American Gladiators • Batman Returns • Dragon's Lair • Fatal Fury • Guerilla War • Super Turrican • Terminator 2 Arcade • Tiny Toons Adventures • Tom & Jerry • Humans • Kawasaki Caribbean • Kendo Rage • Star Trek: Next Generation • Super Empire Strikes Back • Dungeon Master • Actraiser • Big Run • Xardion • Area 88 - Un Squadron • Hyper Zone • Soul Blader • Super Bowling • Ecc.ecc.

SUPER NES

259.900

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIME NOVITÀ • Awesome Golf • Baseball Heroes • Block Out • Electrocop • Gauntlet • Ishido • Klax • Rygar • Shangai • Xybots • Checkered Flag • Chip's Challenge • Crystal Mines 2 • Gates Of Zendocon • Ms. Pacman • Pacland • Rampage • Road Blasters • Robo Squash • Scrapyard Dog • Stun Runner • Tournament Cyberball • Turbo Sub • Xenophobe • Zarlor Mercenary • A.P.B. • Basketbrawl • California Games • Hard Driving • Hockey • Ecc. ecc. ecc.

+ gioco in omaggio

LYNX II°

Flopperia Mail • Vendita per corrispondenza. Importazione diretta. Spedizioni in 24 ore.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • Fax (02) 72.00.18.04 • MM1-MM3 Duomo

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Disponibili tutte le ultime novità per PC, Amiga e console. Per ordinazioni:
Tel. 02/5518.0484-02/7200.1810 • Fax (24h) 02/5518.8105-02/7200.1804

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E JAPAN

Mega Drive scart	L. 249.000
Mega Drive scart + Sonic	L. 275.000
Mega Drive Pal	L. 249.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 275.000
Genesis scart	L. 259.000
Genesis scart + Sonic	L. 289.000

Novità Mega Drive / Genesis

Battletoads	L. 99.000
Bubsy	L. 129.000
Chester cheetah	L. 115.000
Doraemon	L. 99.000
Double dragon III	L. 109.000
Fatal Fury	L. 129.000
Flash Back	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Golden axe III	L. 109.000
Grand slam tennis '93	L. 99.000
Hook	L. 109.000
Humans 2	L. 109.000
King of the monsters	L. 115.000
Mick e Mack G.G.	L. 109.000
Nhlpa hockey '93	L. 109.000
Out of this world	L. 109.000
Out run 2019	L. 119.000
Power athlete	L. 119.000
Street Fighter II	L. 129.000
Street of rage 2	L. 109.000
Strider 2	L. 109.000
Tiny toons	L. 109.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knukle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Chuck rock	L. 109.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Fantasia	L. 55.000
Ghouls'n' ghost	L. 69.000
Golden axe II	L. 69.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Moonwalker	L. 89.000
Power monger	L. 99.000
Predator 2	L. 99.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the resque	L. 99.000
Shadow of the beast II	L. 109.000
Side poket	L. 99.000
Sonic 2	L. 89.000
S. Monaco G.P.	L. 49.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter Hause 3	L. 99.000
Tazmania	L. 89.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

oltre 300 titoli in listino
giochi a partire da L. 29.000

Mega CD	L. 530.000
Mega CD + 4 giochi	L. 620.000

After burner III	L. 119.000
Earnest evans	L. 69.000
Final fight	L. 119.000
Heavy nova	L. 79.000
Lunar	L. 89.000
Ninja warrior	L. 119.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Sol feace	L. 79.000
Scramble	L. 89.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

3 Gount Bot	L. 399.000
World Heroes 2	L. 429.000

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 430.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
Ninja combact	L. 170.000
Robo army	L. 199.000
Sengoku 2	L. 409.000
Super side kicks	L. 398.000

disponibili tutti i titoli Neo Geo

Super famicon scart	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes scart	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 355.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Addam's family 2	
Alien 3	L. 119.000
Batman: revenge of the Joker	L. 119.000
Bebe's Kids	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Combatribes	L. 119.000
Duffy duck	L. 119.000
Fatal fury	L. 129.000
Final fight 2	L. 149.000
Fire e ice	L. 119.000
Football fury	L. 119.000
Road runner	L. 115.000
Sengoku	L. 129.000
Star fox	L. 149.000
Super adventure island 2	L. 119.000
Super Battletoads	L. 119.000
Super bomberman 93	Tel.
Super global gladiators	L. 119.000
Superman	L. 119.000
Super megaman	L. 119.000
Super star wars	L. 129.000
Super valis IV	L. 119.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 109.000
Ultimate Fighter	L. 129.000
Utopia	L. 119.000

Addam's family	L. 109.000
Adventure island	L. 119.000
Alien vs Predator	L. 109.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Brass number's bross	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Contra spirit	L. 109.000
Cool world	L. 119.000
Final fantasy II	L. 109.000
Final fight	L. 119.000
Gods	L. 119.000
Golden fighter	L. 109.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kikitakai	
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
NCAA Basket ball	L. 99.000
NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Parodius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Power athlete	L. 129.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Retorn of double dragon	L. 129.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super slam dunk	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super soccer champ	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
The blues brother	L. 139.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

oltre 200 titoli in listino
giochi a partire da L. 59.000

Novità Super famicom

Batman returns	L. 149.000
Dragon ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 149.000
Edo No Kiba	L. 139.000
Fatal fury	L. 139.000
Final fight 2	L. 159.000
Ran ma 2	L. 159.000
Rushing Beat 2	L. 135.000
Star fox	L. 149.000
Super evil wars	
The great battle	

Game gear + Sonic	**L. 279.000**

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Indiana Jones	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Predator 2	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Super Monaco G.P. 2	L. 69.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	**L. 165.000**

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

I prezzi possono variare a causa delle fluttuazioni valutarie

BUBSY

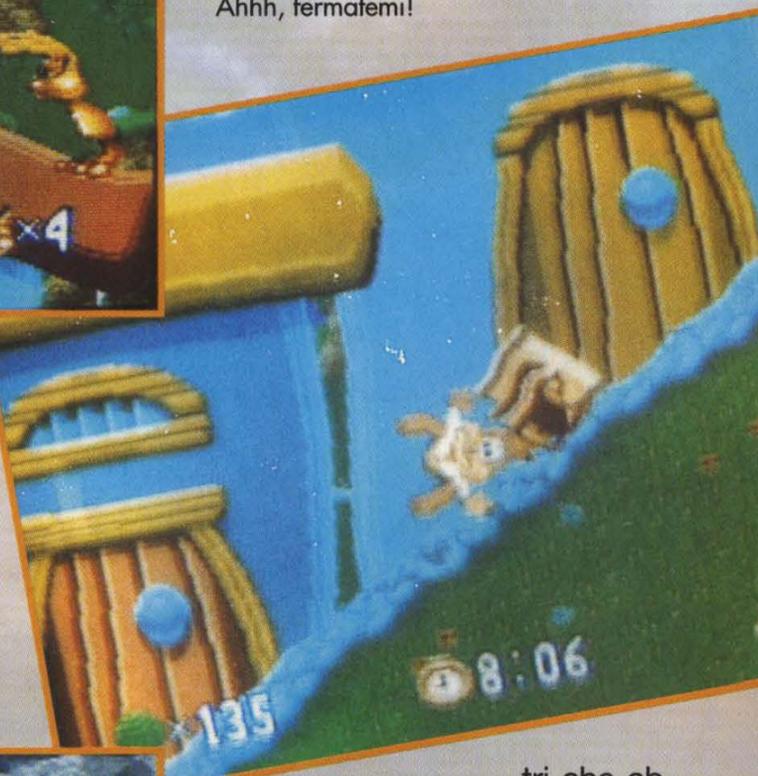
In: Clawed Encounters of the Furred Kind

94

GIOCATORI	1
LIVELLI	15
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

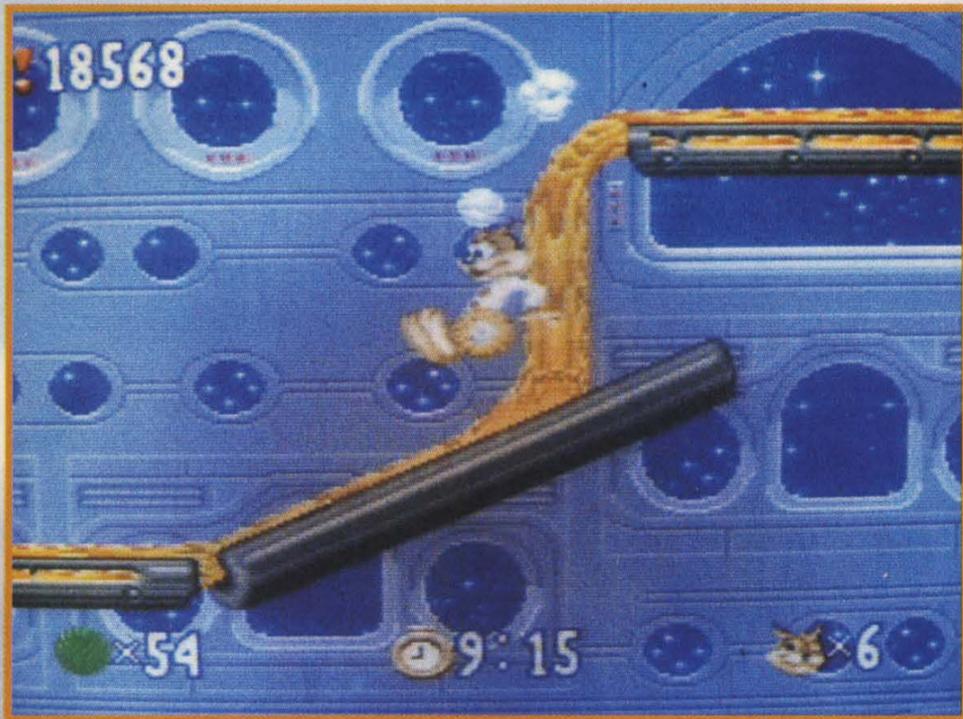
Nota bene: alla fine di questa recensione ci sarebbe dovuto essere il penultimo appuntamento col concorso lanciato da PM nel numero 17 di Consolemania, ma per evitare una prematura dipartita del nostro caro redattore (per il linciaggio a cui rischia di venire sottoposto da tutti quelli che in redazione ci vengono a lavorare) l'ho tagliato. Cercatevelo per la rivista. Alex

Si sa che i gatti vagolano per i tetti...

Bisogna dire che dai tempi di Super Mario IV ne abbiamo visti di platform sul 16 bit grigio, eh? Davvero di tutti i colori. Il genere platform è arrivato a divenire proprio quello più rappresentativo di questa console, come i beat 'em up lo sono su Neo Geo o gli shoot 'em up su Pc Engine. Comunque, più il tempo passa, più si conferma oggettivamente (soggettivamente preferisco Addams Family I) l'incondizionato primato del sopracitato Super Mario World, l'unico gioco di piattaforme veramente completo sotto ogni punto di vista, incredibilmente vario e smisurato, e con tutti i parametri che abbiamo poi separatamente rivisto in tutti i platform successivi.

Ahhh, fermatemi!

Tali parametri potrebbero arrivare a fornire un metro di distinzione in categorie all'interno del genere platform. Sebbene infatti lo scopo principale di ogni platform sia generalmente quello di trovare l'uscita dello stage, raccogliendo oggetti più o meno essenziali strada facendo ed evitando ostacoli d'entità variabile, ognuno dei videogame appartenente a questa categoria risulta possedere un parametro fondamentale che lo caratterizza intera-

Una ruota sparalana? Un mulino a lana? Che sarà mai?

Ma quella di scivolare in mezzo alla roba è una mania, allora!

mente, definendo l'azione di gioco.
Eccovi i parametri: gioco caratterizzato dalla massiccia presenza di trappole e trabocchetti (Addams Family I e II, Prince of Persia, Tom & Jerry, ecc.), gioco caratterizzato dalla massiccia presenza di nemici (Super Ghouls'n'Ghosts, Hook, Spiderman & X-Men, Mickey Mouse, Super Contra, ecc.), gioco caratterizzato dal fattore velocità (Road Runner, Bubsy). Il gioco che adesso mi accingo a recensire appartiene proprio a quest'ultima categoria di platform, che trova il suo capostipite ideale nel famoso Sonic.
Allora ecco a voi Bubsy, il primo e unico gatto supereroe nella storia videoludica, protagonista della sua prima arzigogolatamente contrastata epopea: "Incontri ravvicinati del peloso tipo".
Beh, devo confessare che come titolo demente non c'è davvero male; aspettate comunque di sentire la trama del gioco e poi ne riparliamo.
Nella storia dei videogame, riguardo alla famosa malattia della "mania da protagonismo videoludico", i cani sono già stati contagiati (Wonder Dog), i topi pure (Mickey Mouse, Tom & Jerry), per tacere dei porcospini (Sonic), dei pennuti (Road Runner), delle papere (Duck Tales), dei conigli (Tiny Toons), delle volpi (Starfox), dei pinguini (chi non ricorda il mitico Pengo?) e perfino delle formiche (Pushover) {quizetto estivo: se riuscite a trovare almeno altri tre animali (non immaginari tipo Lemmings, dinosauri, et similia)(ahi ahi ahi PM. I lemming non esistono? NdAlex) protagonisti di altrettanti videogame, potrete definirvi dei veri e propri esperti videoludomaniaci}.
A questo punto non restavano che i gatti, e allora sorbettatevi questa bizzarra storiella.
In un luogo recondito del pianeta Terra, in un'epoca non ben determinata, sbarcano dallo spazio degli invasori alieni chiamati Lanosi. Codesti esserilli malvagi vogliono impadronirsi di tutti i gomitoli di lana di cui il nostro ridente pianeta dispone, per servirsene allo scopo di alimentare i motori che fanno funzionare il loro mondo meccanico.
Se ce li avessero chiesti per favore magari...
Ma loro no, cattivissimi, si sono insediati in cinque zone strategiche, ognuna suddivisa in tre stage, e da lì hanno cominciato a inviare enormi quantità di gomitoli sul loro mondo d'origine.
Chi potrà sventare una simile letale, paurosa, apocalittica minaccia?
Sì, proprio lui, il gatto che non deve chiedere mai. E con la certezza stampata sulla maglietta, Bubsy, l'impavido felino supereroe è pronto a recuperare tutti i gomitoli possibili, sbaragliando nel contempo le orde aliene attraverso le sopracitate cinque zone.
La Accolade, che con Test Drive II non si era per nulla particolarmente distinta, firma adesso un platform davvero godibile che, in quanto a giocabilità, dà la birra a parecchi titoli disponibili sul 16 bit targato Nintendo. Il fatto è che Bubsy colpisce proprio per la sua incredibile fluidità nell'azione, giungendo a toccare delle punte di velocità che arrivano oltre i confini della realtà se si considera la velocità del microprocessore nintendiano. E no, non pensate ci siano chip speciali all'interno della cartuccia; solo un'enorme, smisurata perizia da parte dei programmatori. Giocare per credere.
Il gioco è in definitiva un platform in prospettiva laterale a scorrimento multidirezionale. Alla fine di ogni zona, e cioè ogni tre stage, affronterete il tradizionale mega boss di fine livello, e vi verrà poi data una password con cui ricominciare la partita evitando di dover ripercorrere la strada così faticosamente battuta.
Ogni stage risulta anche smisurato oltre ogni immaginazione e si estende tanto in lun-

Io starei piuttosto attento a quei tronchi, caro il mio Bubsy!

Altro che Aquafan, Aquatica et similia!

Mmm, qui c'è qualcosa che non quadra!

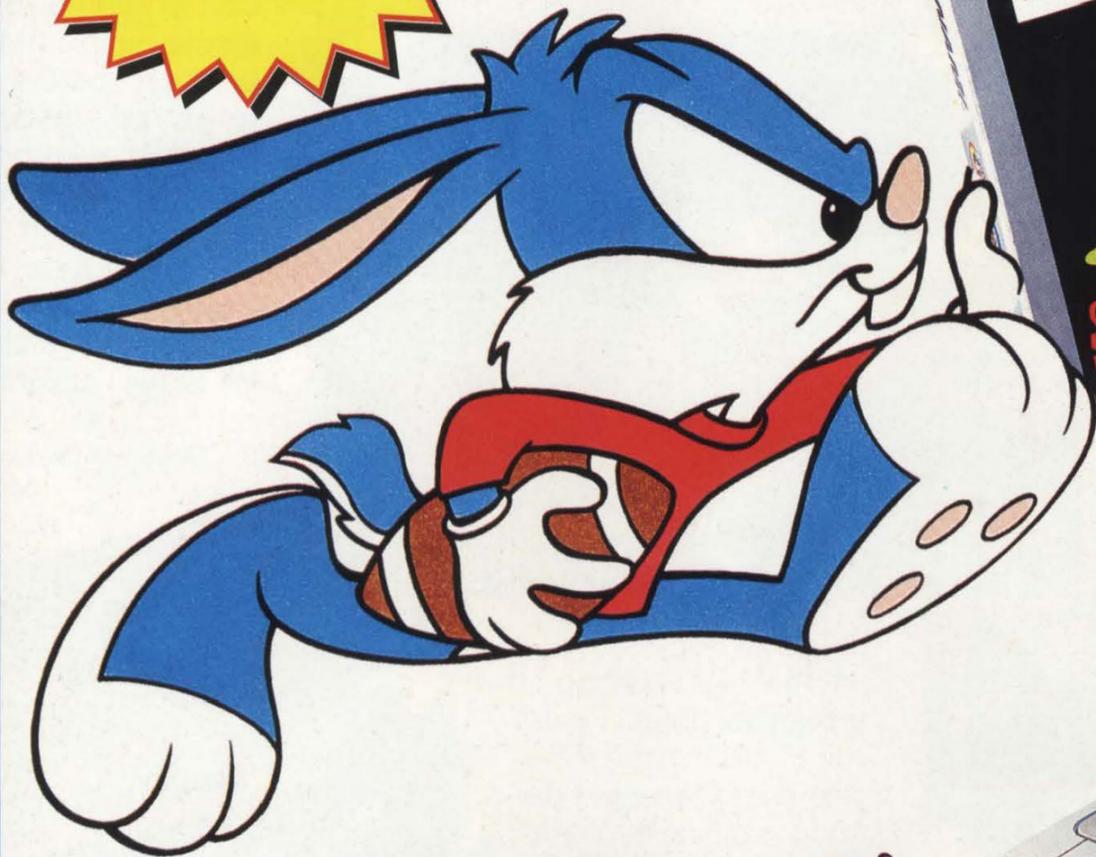
TINY TOON

Un cartone animato come non hai mai visto, un game come non hai mai fatto.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

UN VIAGGIO LUNGO COME LE ORECCHIE DI BUSTER BUNNY IN COMPAGNIA DI TUTTI I NIPOTINI DEGLI EROI WARNER BROS. A TE IL COMPITO DI AIUTARE IL PICCOLO BUNNY E I SUOI PAZZI AMICI A SUPERARE STRAORDINARI LIVELLI RICCHI DI INCONTRI E SORPRESE.

DISPONIBILE ANCHE SU NES E GAME BOY!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

- 6 LIVELLI DI GIOCO CON MONDI DIFFERENTI
- 5 EXTRA-GAMES INSERITI TRA I LIVELLI
- GRAFICA E COLONNA SONORA DA AUTENTICO CARTOON
- SALVATAGGIO DEL GIOCO CON PASSWORD

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

IL NUMERO UNO NEL MONDO

Bubsy ha proprio l'aria di essersi seduto su qualcosa di esplosivo!

ghezza quanto in larghezza, presentando persino numerosi passaggi segreti, sottolivelli bonus e vari schermi interni (caverne, sotterranei, ecc.).
Il nostro (super)eroe può correre, saltare e persino planare in seguito a un salto opportunamente alto. Divertentissime le numerose animazioni che lo caratterizzano, dall'espressione impaurita sull'orlo di un burrone allo sguardo circospetto con cui può osservare cosa accade sopra o sotto di lui; dal sorriso compiaciuto in seguito all'eliminazione di un nemico alla smorfia atterrita allorché precipiti in un fiumiciattolo in corsa.
Molto varie anche le morti a cui il nostro (super)eroico protagonista può andare incontro: si va dallo sbriciolamento alla riduzione a fisarmonica, dalla trasformazione in palloncino bucato alla riduzione in frittella e così via. Devo proprio confessare di non aver potuto fare a meno di sbellicarmi di fronte ad alcune di queste irresistibili gag.
Quali sono le note dolenti del gioco, giacché nessuno è perfetto?
Beh, forse una grafica troppo simile alla versione Megadrive. Sì, avete letto bene; sappiate che Bubsy è stato originariamente programmato su Megadrive e solo successivamente convertito (egregiamente, direi) sulla vostra amata console nintendiana. La grafica risulta quindi non coloratissima o particolarmente definita, comunque si mantiene su livelli generalmente buoni, e poi la velocità alla quale si muove fa dimenticare ogni altra manchevolezza.
I commenti musicali risultano ben orchestrati, ma forse alla lunga un po' troppo ripetitivi. La longevità è decisamente sopra la media, la difficoltà mai troppo bassa e dell'incredibile giocabilità abbiamo già parlato.
Non vi resta che iniziare a risparmiare i soldi per comprarlo. Come dite? I dindini vi servono per andare in vacanza? E' un bel problema, allora. Certo che, nei panni di voi lettori, leggendo un articolo così entusiasta e guardando le foto, Bubsy diverrebbe istantaneamente il mio primo acquisto obbligato nel settore platform. Avendo comunque fatto quella precedente distinzione sul genere piattaforme all'inizio dell'articolo, sappiate che, acquistando Bubsy, andrete incontro a un gioco che focalizza il suo divertimento unicamente sull'aspetto fluidità e velocità. Se ciò non vi attira particolarmente, e preferite i platform pieni di trabocchetti o di nemici da far fuori, cercate altrove. Buone vacanze! Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

Notate l'atteggiamento sornione...

Balzellon balzelloni attraverso il Luna Park

Temo proprio di essermi perso...

SUPER NES	
GRAFICA +carina	90
SONORO -un po' ripetitivo	88
GIOCABILITÀ +fluidissimo e divertente	96
ACCOLADE	94

GIOCATORI	2
LIVELLI	16 circuiti
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Senti ragazzo, nella tua stanza, tra i manifesti degli eroi, lasciagli un posto, così tu da grande, di lui ti ricorderai... il suo nome è Ken, Ken Falco, non lo batteranno mai..

Gocce di pioggia su di me...

Una schermata che vedrete spesso ma a cui parteciperete di rado

Signore e signori, ecco finalmente a voi la simulazione più realistica di guida mai apparsa su un monitor. Non stiamo parlando di paesaggi digitalizzati o di adrenaliniche sensazioni di guida, ma della dimostrazione definitiva che per portare a sfasciare un gioiellino su quattro ruote da qualche centinaio di milioni (fate conto che la Jaguar XJ220 è stata prodotta in 350 esemplari) per una corsa bisogna essere dei completi dementi.

E' finalmente finito il tempo in cui si portavano liberamente al macello Testarossa in Outrun o si spianavano Lotus contro cartelli stradali (per non parlare di SCI in cui si sprecavano centinaia di milioni dei contribuenti per arrestare taccheggiatori): in Jaguar chi rompe paga.

Ma procediamo con ordine, tutto cominciò con la Gremlin qualche annetto addietro, quando si accordò con la Lotus, una delle mitiche case automobilistiche inglesi, dando vita a uno dei giochi di guida di maggior successo su computer (che divennero tre col tempo) e a un mercato non indifferente per questi giochi di guida. Non indifferente neanche per la Core Design, che decise di approfittarne con il suo gioco di corse ispirato ad uno dei modelli più esclusivi (leggi costosi) di una delle case automobilistiche più famose (leggi come prima), la Jaguar XJ220, tutto questo esattamente un anno fa.

Fatemi comunque spendere un paio di parole a favore della Core, non solo per i suoi gloriosi passati su computer con (relativamente) pochi ma ottimi giochi come Heimdall e Chuck Rock, ma perché si è di recente lanciata sulle console della Sega (in particolare su Mega CD) con giochi come Wonderdog, Chuck Rock e che promette ancora di meglio con un rinnovato Thunderhawk, il simpaticissimo Chuck Rock 2, e tanto altro, ma se volete saperne di più leggetevi le news del numero scorso.

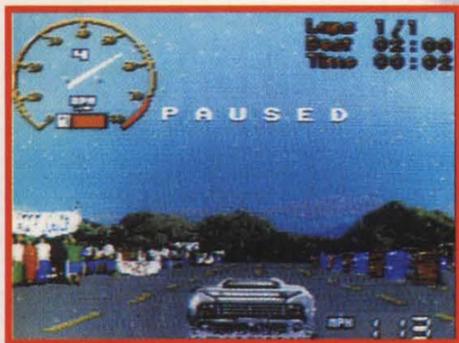
Jaguar XJ 220 non presenta comunque cambiamenti sostanziali rispetto ai classici giochi di corse, da Out Run in poi: c'è il solito opinabile realismo di guida con la macchina che trasla più o meno velocemente verso l'esterno in curva a seconda della velocità e del fondo stradale o che si schianta contro granitici cartelli stradali senza la minima conseguenza:

Una romantica corsa tra i mulini olandesi e un tifoso che esulta su un bidone

JAGUAR XJ 220

D'obbligo la pioggia nella pista britannica

Un bel passaggio sotto un ponte...

Non poteva mancare un saggio del doppio: qui siamo in Brasile (dove evidentemente non fa sempre bel tempo...)

l'unica cosa ad essere trattata seriamente in questo gioco sono i soldi.
A differenza dei tradizionali giochi di corsa in cui si doveva cercare di completare una serie di circuiti entro un tempo minimo, in Jaguar partecipate a un vero e proprio campionato marche, sui sedici circuiti di altrettanti paesi in tutto il mondo, come quelli disputati dalle più "economiche" BMW e Mercedes e non avete neanche l'obbligo di arrivare primi. L'unico piccolo particolare è che i furboni della Core vi hanno messo alla guida di una delle macchine sportive più costose mai prodotte, le portiere arrotate sulle gomme dell'avversario e i frontali "dimenticati" su qualche cartello stradale si pagano carissimi, con soldi che potete guadagnare soltanto arrivando nelle prime posizioni, cosa oltremodo difficile.
Il budget di partenza è infatti abbastanza limitato, e a meno che non siate dei piccoli Prost (come se quello originale fosse poi tanto grosso) vi ritroverete ben presto a spenderlo in gomme esplose, carrozzerie arrotate, motori bruciati a un ritmo ben maggiore di quello delle vostre misere vincite e vi accorgerete che se vi accontentavate di una Countach forse riuscivate a evitare il fallimento entro una manciata di gare.
A parte una certa difficoltà del gioco, il vincolo pecuniario è decisamente preferibile ai limiti di tempo dei giochi alla Out Run, concede una maggiore libertà di recupero anche nel caso di una "brutta giornata". Non è questa l'unica novità presente in Jaguar: casomai vi doveste annoiare sui circuiti presenti nel gioco c'è anche la possibilità di crearne a volontà tramite l'apposito editor. Si può definire di tutto, curve di diverso raggio, salite e discese di diversa pendenza, scenari, oggetti e ostacoli sulla pista e a fianco di questa, con la possibilità (naturalmente) di salvarli e di disputare il campionato del mondo sui parti della vostra fantasia.
Altra opzione apprezzabilissima è quella per due giocatori che divide orizzontalmente lo schermo e permette di competere in diretta con un'altro giocatore (non so voi, ma dai tempi di Pit Stop la possibilità di vedere la macchina dell'altro giocatore mentre la sorpasso mi ha sempre esaltato particolarmente). Ci sono poi le solite opzioni riguardanti il numero di giri, cambio automatico e manuale, allenamento, Gran Premio o Campionato del Mondo oltre, naturalmente, alla possibilità di ascoltare le sei colonne sonore sul CD.
Le musiche (alcune delle quali neanche troppo belline per essere su CD) sono in effetti il pretesto principale per la presenza di questo Jaguar su Compact Disk: l'hardware del Mega CD non mi è sembrato particolarmente sfruttato e in quanto a memoria il gioco avrebbe anche potuto accontentarsi di una cartuccia (a parte fondali e alcuni sprite digitalizzati come gli alberi).
Già che stiamo parlando di difettucci esauriamo l'argomento con una difficoltà forse un po' eccessiva (e abbastanza impegnativo non andare in bancarotta entro una manciata di gare, vincere il campionato poi...) e la carenza di specchietti retrovisori che non permette di prevenire sorpassi.
Personalmente non mi hanno mai esaltato questi giochi di guida, li ho sempre trovati moderatamente noioisetti (anche se sono tra i pochi a pensarlo, visto il successo ottenuto da giochi di questo tipo), specie quando ci si ritrova soli soletti in pista (cosa che succede abbastanza spesso sui lunghi circuiti del gioco) ma devo riconoscere alla Core una buona realizzazione tecnica fatta di discreti fondali, diversi eventi a movimentare il gioco come nebbia, pioggia, pit stop per rifornimenti ma soprattutto, ed è questo quel che più conta, da un ottima velocità nello scorrimento di pista e fluidità nello scaling di sprite (definiti da un discreto numero di frame) e fondali.

Stefano Giorgi

E una curva in mezzo alle montagne (si fa per dire)

Un bel mattino per fare una corsa in macchina

MEGA CD	
GRAFICA +Ben definita, abbastanza varia... +... e perfino veloce.	92
SONORO +Buone le musiche... -... ma con un CD si può fare di più.	80
GIOCABILITA' +Appassionante anche se difficile. -Il solito gioco di corse.	82
CORE	89

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

74

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

DRAGON'S LAIR

Dirk, sempre e solo lui, il grande Dirk, l'unico Cavaliere del Regno disposto a salvare la vita della Principessa Daphne dalle grinfie del terribile Drago Stinge.

Agilissimo il nostro Dirk!

Ma cosa ci sarà in questo bidone?

Mi sembra di conoscerlo, quel faccione verde...

Sarebbe stato meglio prendere le scale...

Finalmente è disponibile la versione Super NES per uno dei più famosi giochi mai usciti. Attraverso un castello infestato, le sue segrete più oscure e le sue torri più alte e pericolose, il nostro (vostro?) eroe darà battaglia a enormi serpenti, scopettoni per la polvere, Cavalieri Neri, pipistrelli blu, incudini svolazzanti e ogni altra sorta di perfida amenità, paccando a colpi di spada tutti quei cristalli luminosi che qualcuno è stato così gentile da seminare in lungo e in largo, fino ad arrivare a lui: Il Grande Scaglioso, Sua Dragonesca Cattiveria, Nostra Verdastra Immensità, Colui il Cui Fiato divora con ugual Facilità Messi di Grano e Valenti Cavalieri, nell'angolo destro, con il peso di 182,45 tonnellate... Il Drago Stinge!

E dopo queste facezie passiamo alla vera e propria recensione...

L'elemento in assoluto migliore di tutto il gioco è la grafica. I fondali sono uno migliore dell'altro, con lampi e saette ogni decina di secondi ad arricchire un'atmosfera che già è molto interessante. E più di una parola di elogio va spesa per l'animazione, soprattutto quella di Dirk. Il disegno da cartone animato a cui siamo abituati si adatta più che bene e permette di gestire particolari che con una risoluzione grafica più attenta al realismo (magari un naso più piccolo per il nostro cavaliere?) sarebbero risultati forse troppo complessi. Notevole dicevamo l'animazione, decisamente fluida e scorrevole. I fendenti di spada sono tutti da gustare, peccato però la grafica e l'animazione delle armi da lancio.

Per quanto invece concerne i difetti primo tra tutti è da annoverare la decisamente eccessiva inerzia. Sapevo che la cera veniva data ai pavimenti interni, e non ai camminamenti o alle segrete. E comunque vorrei sapere chi è che si occupa di dare la cera ai pavimenti di un castello infestato il cui padrone di casa è un drago (la signora Drago? Brigitte Nielsen? NdAlex).

Secondo difettino è la giocabilità, forse difficilotto potrebbe essere una definizione azzeccata, ma la mancanza di continua cospicui vi potrebbe assicurare una qualche piccola crisi di nervi, essendo le vite limitate solo a tre. Per fortuna ci sono le password, ma troppo distanziate tra loro, e ottenibili attraverso un procedimento alquanto macchiavellico.

Fondamentalmente mi sono divertito a giocarci, l'atmosfera, lo scenario, la storia di fondo, il tutto rende il gioco godibile, e tutto sommato non è niente male, peccato però questi occasionali difetti. Nel complesso il giudizio è quindi positivo, ma pensateci. Il consiglio è decisamente per gli appassionati del genere.

Christian Antonini

SUPER NES	
GRAFICA + Buoni Fondali + Ottimi i Movimenti	89
SONORO - Niente di Particolare	70
GIOCABILITÀ - Mmmmm	70
DATA EAST	74

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Come crescono i granchi da queste parti!

...E' arrivato, è arrivato, è arrivato, Mandriot!

R-TYPE II

Bene, a questo punto possiamo iniziare con la trama di questo novello R-Type. Negli anni che intercorrono tra il 1993 ed il 3561, la popolazione terrestre si è essenzialmente preoccupata di spostarsi dal suo vecchio pianeta verso i confini

Iniziamo bene le danze...

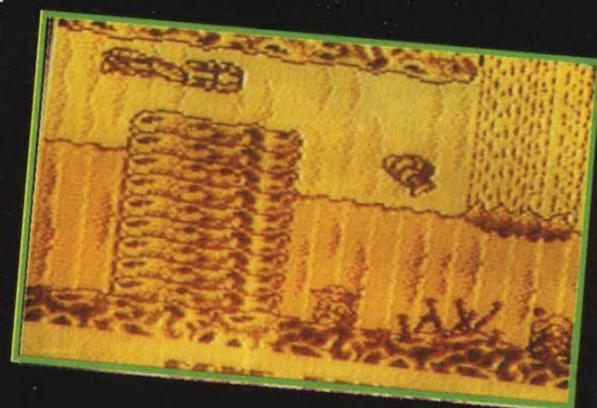
dello spazio conosciuto, per arrivare là dove nessun uomo era mai giunto prima. Ovviamente, tutti i pianeti su cui gli uomini si erano trasferiti furono ben presto adattati alla vita tipicamente umana. Dappertutto c'erano emittenti locali, ovunque si poteva trovare una copia di Consolemania e anche altra robaccia di minore importanza quale cibo, medicinali, combustibili, risorse energetiche, capi d'abbigliamento... In ogni caso, ciò che ci preme sottolineare in questa recensione, è che su tutti i pianeti c'era almeno una ditta importante che produceva yogurt. Ben presto queste ditte, grazie ad una stressante campagna pubblicitaria a base di fermenti lattici vivi, riuscirono a estromettere dall'alimentazione comune tutti gli altri tipi di formaggio, e poco più tardi cominciarono a litigare a suon di spot pubblicitari per il predominio assoluto sul mercato dello yogurt. Da qui alla guerra vera e propria il passo fu molto breve: ben presto anche gli alieni si resero conto di quanto lo yogurt era buono, e ogni razza iniziò a parteggiare per la sua marca preferita. C'erano gli immancabili marziani, che andavano pazzi per il Danone, i venusiani, che avrebbero difeso fino alla morte la delicata prelibatezza dello Yomo, e poi c'erano i Plutoniani, i cui lunghi studi filosofici avevano fornito una risposta agli irrisolvibili dilemmi del pensiero umano: "Chi sono? Da dove vengo? Dove vado? Ma con tutto lo yogurt che c'è, c'era proprio bisogno di Yoplait?"....

"Ok Ok, la trama è interessante. Ma le innovazioni dove stanno?"

"Ci sono due armi nuove".

Eh già, cari amici nintendomani, sono davvero spiacente, ma di radicali innovazioni rispetto il suo illustre predecessore, questo R-Type II proprio non ha un bel niente. A suo favore questo gioco ha una grafica davvero bella e dettagliata, una buona colonna sonora e qualche livello in più. Peccato però che la giocabilità non abbia proprio niente a che vedere con le precedenti versioni targate "R-Type". L'unico appunto che si può fare, quindi, è che la giocabilità risente di un'eccessiva lentezza e il tutto è marcato da una palpabile sensazione di "Deja-vu". Peccato, non posso nascondere la mia delusione per un titolo che avrebbe potuto rinverdire i fasti di un passato ormai -sigh!- passato, e a voi dei miei ricordi proprio non può fregare di meno...

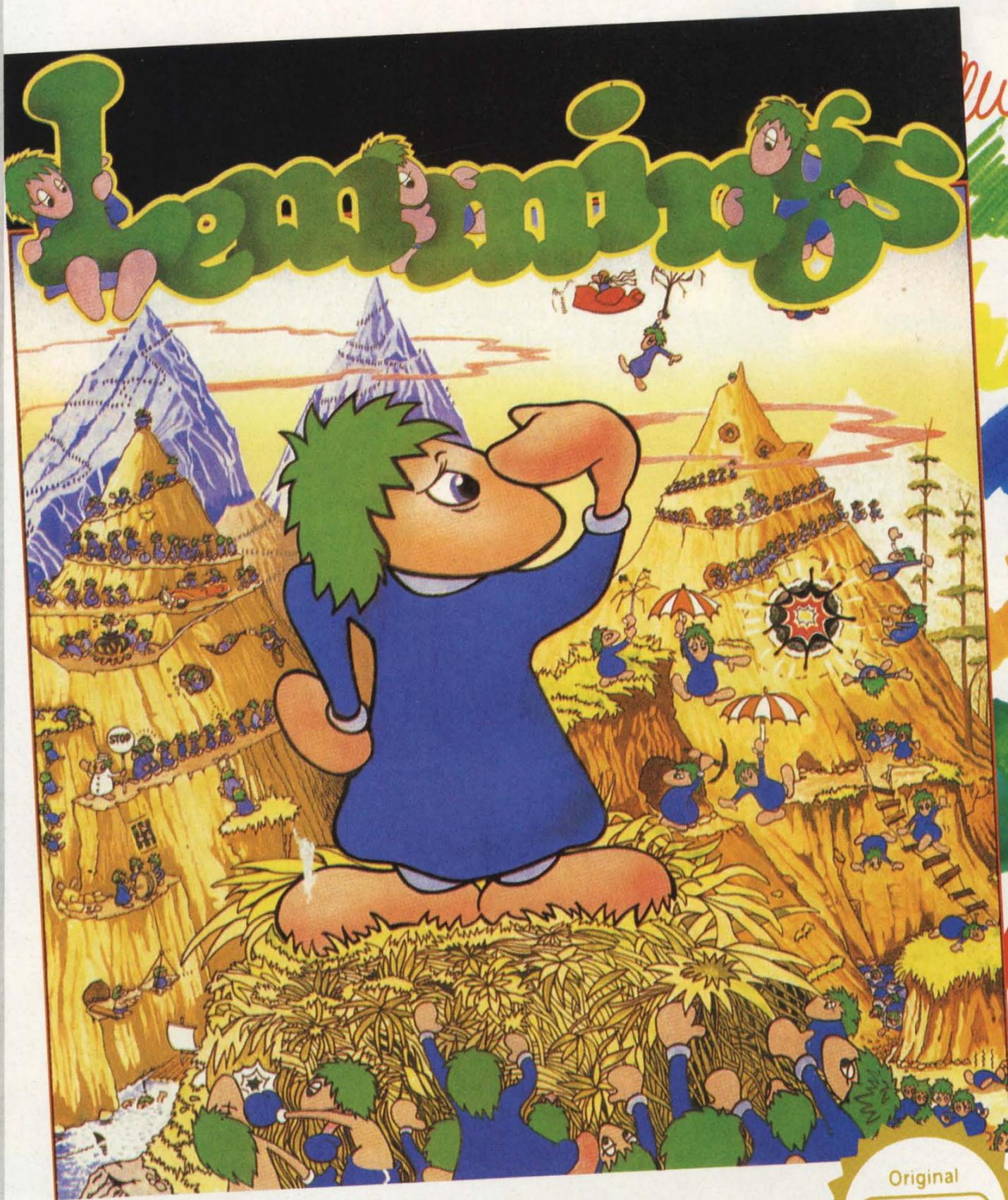
Paolone

Ecco il cattivone alla fine dell'inizio...

Oh, una cascata sotterranea

GAME BOY	
GRAFICA + Buona la definizione - Pessima la localizzazione dei proiettili nemici	85
SONORO + Un abile remix della colonna originale - Ma niente di più	74
GIOCABILITÀ + R - Type - Troppo lento	72
IREM	74

GIOCARE E' PIÚ FACILE CON....

Lemmings

Original Nintendo Seal of Quality™

Le rocambolesche avventure di una colonia di Lemmings, caviette industriose ma alquanto sciocche. Devi evitare, ad esempio, che si arrampichino a piacere, si tuffino nel vuoto o, addirittura, esplodano... La 'ricetta' del successo? Decisioni fulminee e reazioni immediate per far sì che non si caccino nei guai.

TOYS® LEADER

CADARIO

È UN'ESCLUSIVA: LEADER DISTRIBUZIONE SRL - VIA ADUA,22 - 21045 GAZZADA S. (VA) - ITALY - TEL. 0332/87.41.11

GIOCATORI	2
LIVELLI	9
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

BLACK HOLE ASSAULT

Gli alieni stanno invadendo tutti gli insediamenti umani del Sistema Solare, e molto presto minacceranno anche la nostra buona vecchia, inquinata, sovrappopolata, bellicosa, rumorosa, sporca, priva d'ozono Terra. Perché mai poi !?? Saranno forse degli schizzinosi? Peggio per loro, li stermineremo!!!!!

Attraverso un buco nero sono apparse le imponenti flotte degli S'jhihjgvjlkskj, il popolo più terribile dell'oltrespazio, votati alla distruzione totale di tutti coloro che non riescono a pronunciare correttamente il loro nome. Il fatto che gli S'jhihjgvjlkskj siano anche l'unica razza intelligente ad avere una coppia aggiuntiva di alluci la dove dovrebbero trovarsi le adenoidi rende il tutto ancora più terribile e anche un pochino schifoso.

Anche senza scritta, l'immagine mi sembra più che eloquente

Le loro armi sono terribili e, seppur lente, abbastanza efficaci: si tratta dei più grossi e cattivi robot che si siano visti dai tempi di Astroganga in poi, capaci di tirare pugni, calci, spazzate, gomitate, fare le linguacce, e pure, solo ogni tanto però, sparare qualche missile.

Ma contro hanno l'unica razza dell'universo che ha conciato peggio il proprio pianeta in duemila anni di storia di quanto si possa mai immaginare, l'Homo Sapiens Terribilis et Privum Sensi Umorismi! Quale stupenda razza!!!!! La difesa è stata subito organizzata e dovunque, da Marte a Io, da Europa a Venere, i giganteschi Robot terrestri sono stati disseminati in attesa dell'assalto degli S'jhihjgvjlkskj. I nostri li affronteranno, e a suon di cazzottoni riusciranno a stenderli così che prima o poi noi si possa passare al contrattacco, occupare i loro pianeti e conciarli peggio del nostro!

E adesso sbatacchiamolo un po' in giro, il caro nemico

Il fatto che Black Hole Assault sia la prima simulazione di ciò che le nostre autorità (peraltro più che competenti, Dio le benedica) hanno previsto e progettato, ci fa capire quanto i nostri governanti ci vogliano bene facendoci allenare con quanto di più simile sia possibile creare, a ciò che saranno gli scontri con i S'jhihjgvjlkskj, i robot sono ben disegnati, le loro azioni molto fluide e la grafica eccellente, il tutto nella miglior tradizione dei nostri governi!!!

A parte tutto, BHA è un picchiaduro tra i più tradizionali a schermo fisso, con una discreta varietà di avversari e mosse e una variabile, quale le condizioni del pianeta o satellite su cui si combatte, innovativa. Il tutto intercalato da una serie di animazioni carine che contribuiscono a dare un po' d'atmosfera cinematografica, ma che non reggono il confronto con quelle di altri giochi. Un discreto giochillo, divertente, il cui unico difetto è forse un cattivo equilibrio della difficoltà.

Buon allenamento!

Christian "Abbasso gli S'jhihjgvjlkskj" Antonini

Ecco che ci viene presentato il prossimo avversario e ci viene data la possibilità di scegliere con quale robot affrontarlo

Già all'inizio lo scontro diventa un groviglio di metallo

MEGA CD	
GRAFICA +Buone Animazioni +Scene cinematiche carine	92
SONORO -Bruttini i suoni	78
GIOCABILITÀ +Divertente picchiaduro Equilibrato male	82
SEGA	81

Megadrive
Aleste 49.000
Alisia Dragon 69.000
Alien Storm 49.000
Bad O Men 49.000
Bare Knuckle 49.000
Bare Knuckle II 109.000
Barts Vs. Space Mutant 59.000
Batman 49.000
Batman Ret. 79.000
Battle Toads 94.000
Cadash 59.000
California Games 59.000
Chase HQ 69.000
Ciber Police 49.000
Death Duel 79.000
Dick Tracy 49.000
Donald Duck 49.000
Ecco the Dolphine 89.000
Fantasy Soldier 49.000
Fantasy Star III 49.000
Fatal Fury 119.000
Fire Mustang 49.000
G-Loc 89.000
Gain Ground 49.000
Ghost'n'Ghouls 54.000
Gods 79.000
Golden Axe 49.000
Golden Axe II 49.000
Holyfield Boxing 79.000
Jewel Master 49.000
J.Montana Football II 49.000
Ju Ju Monkey Adventure 49.000
Kick Boxing 99.000
Kid Chameleon 49.000
La Sirenetta 69.000
Landstalker 99.000
Mario Lemieux Hockey 52.000
Mazin Saga 92.000
Metal Feng 99.000
Mickey Mouse 49.000
Mickey & Donald 89.000
Ninja Turtles 79.000
Northen Ken III 49.000
Olimpic Gold Barcelona92 54.000
Outrun 2019 99.000
Power Athlete 99.000
Raimbow Island 49.000
Rampart 99.000
Rolling Thunder 49.000
Saint Sword 49.000
Shadow Dancer 49.000
Shinobi 49.000
Sonic 39.000
Sonic II 69.000
Spiderman 49.000
Splatterhouse II 79.000
Splatterhouse III 99.000
Storm Lord 39.000
S.Fantasy Zone 99.000
S.Monaco G.P. 59.000
S.Monaco G.P. II 79.000
Sword of Sodhan 39.000
Tale Spin 69.000
Taz Mania 69.000
Tetris 49.000
Terminator 54.000
Terminator II 79.000
Thunder Force III 49.000
Thunder Pro Wrestling 49.000
Tiny Toons 99.000
Turbo Outrun 49.000
Twinkle Tale 49.000
Winter Challenge 69.000
Wonder Boy III 49.000
Wonder Boy IV 49.000
World Cup Soccer 49.000
Wrestle War 49.000
Zoom 39.000
Xenon 119.000
Genesis
Alien III 89.000
Aquatic Games 79.000
Buck Rogers 72.000
Desert Strike 86.000
Double Dragon II 96.000
Green Dog 89.000
Lotus Turbo Challenge 89.000
Jordan Vs. Bird 62.000
Indiana Jones 79.000
Lhx Attack Chopper 92.000
Muhammad Ali Boxing 99.000
NHL PA Hockey 93 99.000
NBA All Star Challenge 99.000
PGA Tour Golf II 92.000
Power Monger 92.000
Pro Football 49.000
Pro Hockey 59.000
Rings of Power 79.000
Risky Wood 92.000
Road Rash II 89.000
Rolo The Resque 79.000
Twisted Flipper 79.000
USA Team Basketball 89.000
W.W.F. 99.000
MEGAPACK 1 (Megadrive+4giochi) Lit. 367.000 !!!
MEGAPACK 2 (Megadrive+8giochi) Lit. 467.000 !!!
Lit. 249.000
MEGADRIVE Versione PAL Lit. 269.000 !!!
MEGADRIVE Versione SCART Lit. 249.000 !!!
Telefonateci per tutti i titoli che state cercando,
centinaia di cartridges disponibili, chiedeteci
le ultimissime novitá ed offerte !!!
Lit. 690.000
MEGA CD Versione PAL e NTSC con 5 GIOCHI Inclusi !!!
NEW!!!
Rendi il tuo MEGADRIVE ITALIANO
o Giapponese PAL COMPATIBILE
con tutte le cassette Americane
ed NTSC con sole Lit. 40.000 !!!
Big Bang Electronics
Viale Lucania, 15 - MILANO
Tel. (02) 56.96.049
Punto Vendita al PUBBLICO per MILANO !!!
Vendita per CORRISPONDENZA in tutta Italia !!!
MULTIMEDIA s.r.l.
C.so Matteotti, 48 - 57023 CECINA(LI)
Tel. (0586) 63.10.22-63.12.40
Fax (0586) 63.11.92
Lit. 249.000
ed allora cosa stai aspettando ?
Corri alla cornetta e componi il numero telefonico, saremo lieti di rispondere a tutte le tue domande !!!
OFFERTE MEGADRIVE
2 giochi per Lit. 90.000
Fantasia+Spiderman
Jewel Master+Master of Weapon
Super Real Basketball+Aero Blaster
Quack Shot+Devil Crash
Kageki+Rambo III
92' World Cup Soccer+Road Rash
Golden Axe II+Alien Storm
Ju Ju+Quack Shot
Moonwalker+Dick Tracy
92' World Cup Soccer+Super Volleyball
92' World Cup Soccer+Thunder Force 4
4 giochi per Lit. 150.000
Moonwalker+Batman+Thunder Force III+Tora Tora Tora
Raimbow Island+Super Monaco GP+Super Real Basketball+Aero Blaster
Golden Axe+Air Diver+Raimbow Island+Super Monaco GP
Bare Knuckle+Street Smart+Golden Axe 2+Alien Storm
GAMEGEAR + GIOCO Lit. 289.000 !!!
GAMEGEAR Lit. 249.000 !!!
a scelta tra i seguenti titoli :
BARE KNUCKLE
BATMAN RETURNS
CHASE HQ
CHUCK ROCK
DONALD DUCK
G-LOC
LEMMINGS
MICKEY MOUSE
NINJA GAIDEN
OUTRUN
PARADIUS II
SHINOBI
SHINOBI II
SONIC 2
SUPER MONACO GP
SUPER MONACO GP II
WIMBLEDON
Centinaia di titoli da USA e Japan !!!
Telefonare per le offerte speciali del momento ...
giochi a partire da Lit. 39.000 !!!
Handy Boy Lit. 59.000 !!!
Lit. 169.000
GAMEBOY USA + SUPER MARIO LAND Lit. 169.000 !!!
Spedizioni in tutta Italia a mezzo posta o corriere espresso - Prezzi IVA Compresa.
Garanzia di 1 anno su tutti i prodotti.
Tutti i prezzi possono variare in base alle oscillazioni delle valute estere.
Orario : 9:30-13:00 e 15:30-19:30
VISA

I MAGNIFICI MARPES

...noi giochiamo, voi giocherete... essi guarderanno.
Eh sì, è da tempo che i campioni del US Team usano i nostri joystick
e se anche voi li userete, ai vostri amici non resterà che guardare le vostre evoluzioni ottenute grazie a "I MAGNIFICI MARPES".
... a proposito, BUON DIVERTIMENTO!

ELETTRONICA MARPES s.r.l.
Via Montedoro, 77 - 80059 Torre del Greco (Na)
Tel. 081/8821044 pbx - Fax 081/8829113- International Phone - 39/818821679

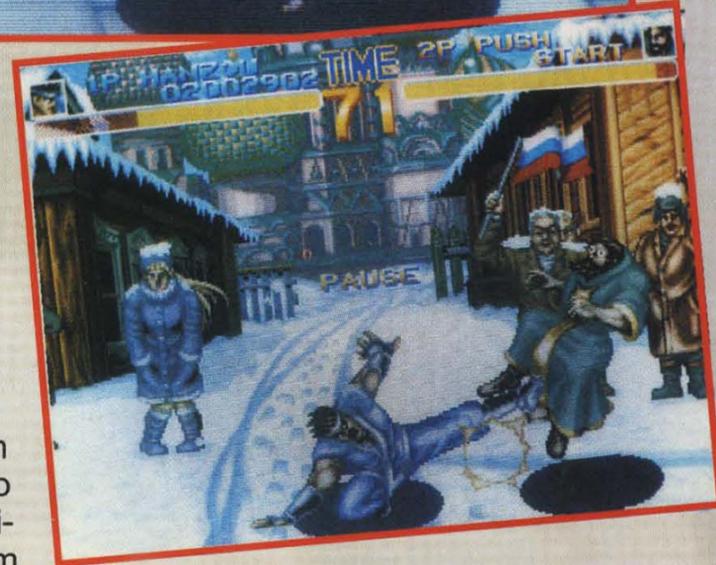
WORLD

93

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	15 (+2 bonus)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Spuntano come i funghi: sono i picchiaduro per Neo Geo. Beh sì, cominciano a essercene un po' troppi, ma quando son fatti bene... Ben vengano! Sapete che vi dico, mi piglia lo sghiribizzo di farla tecnica: sciroppatevi una recensione seria con tutti i crismi!

Dopo l'uscita del seguito di Fatal Fury, non poteva certamente mancare all'appello anche il secondo episodio del noto beat 'em up della Alpha Denshi, preziosa alleata della Snk nella produzione dei giochi per la console più potente del momento. E così, a circa sei mesi dall'uscita della prima cartuccia a 100 mega -uno standard a cui ancor ora facciamo fatica ad abituarci- ci troviamo dinanzi al videogioco col supporto di memoria più elevato nella giovane storia del mostro nero chiamato Neo Geo.
Ben 146, e dico centoquarantasei mega costituiscono il biglietto di presentazione di World Heroes 2, ennesimo picchiaduro one on one in puro stile streetfighteriano. Altro punto di forza, sicuramente il più stupefacente in assoluto, è rappresentato, per la gioia dei fanatici del Guiness dei Primati, dalla possibilità di selezione di 14 lottatori diversi con relativi doppelganger e, credetemi, ce n'è per tutti i gusti: oltre agli otto del primo episodio, sono sono stati infatti aggiunti altri sei combattenti, e cioè un kickboxer tailandese, un quarterback americano, un vichingo, un bizzarro stregone, un reginetta del judo e un crudele quanto letale pirata. Che ve ne sembra?
I nuovi personaggi non seguono poi tanto il trito e ritrito cliché delle tradizionali figure beat 'em uppistiche, e il pirata o il quarterback rappresentano, da questo punto di vista, delle innovazioni in piena regola. Ciò che invece non risulta innovativo per nulla, ma costituisce anzi un evidente passo indietro rispetto al furoreggiante Fatal Fury 2, è indubbiamente il sistema di gioco. I pulsanti in uso sono stati infatti ridotti a tre, abolito inoltre del tutto il realistico sistema capcomiano del pugno veloce/lento, calcio veloce/lento: ogni tasto è puramente adibito a una specifica funzione (pugno, calcio, proiezione). Presenti, comunque, le mosse ottenibili da combinazione simultanea di tasti, come accadeva in Art of Fighting.
Assente anche la principale e più notevole caratteristica di Fatal Fury 2: la presenza di due diversi piani prospettici su cui effettuare il combattimento; ma si sa, quest'ottima idea resta (almeno finora) inamovibile appannaggio della saga di Fatal Fury; portiamo pazienza e chissà che in futuro...
Dal voto, che avrete già notato, vi sarete resi conto che World Heroes 2 non è il miglior picchiaduro disponibile per Neo Geo, ma debbo confessarvi che

Una delle letali prese di Ryoko ai danni di Fuuma

Lo schermo di Rasputin, col protagonista alquanto perplesso, chissà perché...

HANZOU

Capo degli Iga Ninja, è una specie di clone di Ryu e acerrimo nemico di Fuuma. Le mosse speciali sono le stesse del primo episodio: il Lightning Slash si ottiene con un bel basso + avanti + pugno, il Dragon Wave ('na specie di "oryuken") con avanti + basso/indietro + basso/avanti e pugno. Infine, il "clone" del calcio rotante si ottiene con basso/avanti + basso + basso/indietro + indietro e calcio. Un bel calcione volante in avanti invece si ottiene con basso + basso/avanti + avanti e calcio, ma questo "non è ufficiale"...

MUDMAN

'Sto tizio ha un mare di mosse, è discretamente cattivo e fa innervosire tutti quanti. E sapete una cosa? Mi sono perso il foglio con segnate le mosse...

HEROES 2

ha dalla sua un effettivo primato di immediatezza (data la semplicità dei comandi) e istantanea interazione.
L'azione risulta infatti veloce e frenetica, e le mosse segrete sono generalmente intuitive. Qualcosa di davvero poco intuitivo, comunque, c'è: lo strano sistema di prese e controprese per l'effettuazione delle proiezioni o delle sequenze ripetute previo contatto (ginocchiate, calcetti e stritolamenti vari). Vi capiterà infatti piuttosto spesso di afferrare l'avversario e, proprio sul punto di effettuare la proiezione, di vederlo afferrarvi a sua volta e proiettare lui voi. Altre volte può capitarvi di assistere a uno scambio di prese anche piuttosto prolungato, prima che qualcuno riesca a mandare in porto la proiezione. In realtà queste disorientanti situazioni non sono casuali, ma determinate dalla temporizzazione e dalla pressione variabile che attribuirete ai tasti del joystick. A voi dunque l'arduo compito di scoprire in quale maniera spezzare la presa di un avversario per poi controproiettarlo o evitare che lui faccia lo stesso con voi...
Altro discorso è rappresentato dall'argomento "mosse segrete".
La dotazione numerica per ogni personaggio è a livelli generalmente medi, con punte piuttosto mediocri per alcuni (il Dragone, tanto per citarne uno, può eseguirne solo due), ma tutte quante risultano altamente spettacolari, anche se consequenzialmente poco realistiche: il soffio del vichingo, ad esempio, che vi congelerà temporaneamente in un blocco di ghiaccio; o lo squalo energetico scagliato dal pirata, che vi dilanierà le carni con tanto di schizzo di sangue; o anche il salto della tigre eseguito dal kickboxer, che lo vedrà schizzare fuori dallo schermo circondato dall'aura fiammeggiante della feroce belva mangiauomini.
Se la spettacolarità compensa allora l'esiguo numero delle mosse segrete, c'è però da dire che il realismo e la conseguente esaltazione per immedesimazione in loco del giocatore talvolta ne risentono: può infatti accadere che alcune tecniche segrete siano talmente inverosimili da risultare addirittura ridicole, e il lancio degli spiritelli o l'incantesi-

Lo stage bonus in cui bisogna spaccare la colonna fino a far scendere il tetto del tempio

Un bello scontro, con un tifoso alquanto "particolare"...

Kim contro il mutaforma che concludeva la puntata precedente

FUUMA

Praticamente identico a Hanzou, solo che è il capo dei Fuuma Ninja, non ha il calcione volante in avanti e può "raccogliere" al volo la gente e schiaffarla per terra con violenza.

BROCKEN

Una specie di Dhalsim meccanico: questo prodotto del Reich ha a disposizione quattro mosse documentate: muovendo basso/avanti + avanti e poi premendo A o B se ne ottengono due, ovvero Brocken Missile e Grenade Launcher - due bei missiloni, in poche parole - mentre pigiando a ripetizione il pugno si ottiene il Thunderspark, che è una brutta cosa. Con giù + avanti + avanti/basso e A infine ci si può produrre nell'Hurricane Arm, che a tutti gli effetti è discretamente inutile.

Che dire se non scontro di titani?

mo succhiaenergia della danza degli stessi (tecniche dello stregone della Nuova Guinea) ne sono un'eloquente dimostrazione. E' altresì vero che qualche tocco di umorismo non guasta neppure; e a tal proposito le mosse con relativi inchini del mago russo, o alcune prese - come quella schiacciazebedei di Ryoko-, o persino alcune scenette negli sfondi dei combattimenti -come il gatto che precipita dalla colonna nello scenario tailandese- risultano simpaticamente esilaranti e aggiungono al gioco un pizzico di demenzialità giapponese che non dispiace affatto.

Le innovazioni rispetto al primo World Heroes sono principalmente da rintracciarsi in una maggiore cura grafica, sia nei personaggi (con qualche eccezione) che nei paesaggi, e in una ampliata varietà dei Death Match, caratteristica rappresentativa della saga dei beat 'em up streetfighteriani firmati Alpha Denshi. Riguardo ai personaggi, quelli del primo episodio sono stati ridisegnati e leggermente migliorati in animazioni e mosse (vedasi calcio normale del Dragone), quelli nuovi espongono una situazione contrastante: alcuni sono realizzati davvero bene, come il pirata o il quarterback, altri, come il kickboxer, risultano disegnati maluccio e sfigurano non poco rispetto all'insieme. Nota positiva: aggiunta anche l'opzione sfotti-avversario (realizzabile mediante pressione dal tasto C a opportuna distanza dal nemico), che sta riscuotendo un universale successo - scommetto che sarà presente anche in Street Fighter III- nella dimensione videoludica.

Si ripresenta anche qui l'altra fondamentale innovazione apportata, ai tempi che furono, da World Heroes primo atto, e cioè la sequenza automatica della tecnica principale d'attacco di ogni personaggio. Mi spiego meglio: posti a breve distanza dall'avversario, la pressione prolungata del tasto adibito al pugno darà luogo ad una sequenza di mosse (gomitata e pugno rovesciato, per il Dragone), anziché al pugno normale. Volete le due facce della medaglia? Eccovele: alta spettacolarità ed esaltazione del giocatore da una parte, scarso realismo ed inverosimile interazione col personaggio dall'altra. Da parte mia l'esaltazione costituisce un incentivo

SHURA

Un kickboxer lento ma letale: le sue mosse sono solo due (documentate, eh!) ma fanno molto male. la ginocchiata volante è abbastanza veloce, e si ottiene con giù + su e B, mentre il calcio rotante in aria si ottiene con avanti/basso + indietro/alto e B.

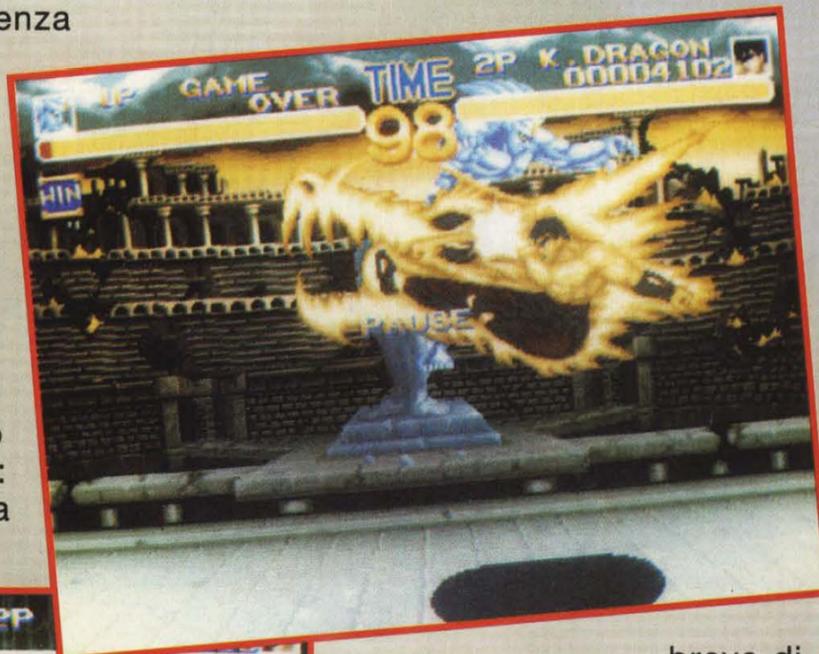
RASPUTIN

Il "prete" più cattivo del mondo: con giù+ avanti/basso + avanti e A spara una fireball (che si chiama, sorpresa sorpresa, Fire Ball), con una mezzaluna completa e A spara un pallone d'energia letale e con basso + indietro/basso e avanti... si mette a ballare.

J. CARN

'Sto panzone mongolo (che viene dalla Mongolia), dopo aver conquistato tutta l'Asia ha deciso di continuare a menare, e lo fa con una certa efficienza grazie al Mongolian Tiger Mash (indietro + avanti + A) che è una carica cattivissima e grazie alla Mongolian Dynamite, ovvero giù più su e A e tanta cattiveria.

J. MAX

Solo due mosse documentate per questa montagna di muscoli: giù + avanti/basso + avanti e pugno per averne una, con il calcio invece per averne un'altra. Tutto qua, davvero. E sono pure scarse...

Kim nel Calcio del Dragone...

Per fortuna mi ha mancato, altrimenti sai che male mi faceva?

Il ring "contro le cui corde è meglio non andare a sbattere" di cui diceva PM

vincente; e voi che ne pensate? A proposito di esaltazione: se ricordate l'articolo che scrissi su World Heroes 1, ciò che mi gasava maggiormente era la presenza di Bruce Lee, lì trasfigurato, con una spruzzatina di Kenshiro, nel personaggio del coreano Kim Dragon. Ah, quale magna libidine! In World Heroes 2, il Dragone risulta ancora più fedele al mito del Kung Fu, e a me piace all'ennesima potenza (fantastico il calcio con rincorsa ottenibile dalla pressione simultanea dei tasti A e B)!
Passando agli sfondi: grandi assenti sono quelli a scorrimento automatico (vedi cascate o canyon in Fatal Fury II), ma numerose le novità apportate a questo settore. Innanzitutto gli elementi scenici che fanno spesso da contorno: i ninja che tifano per Hanzou nel canneto, e si disperano se il loro capo viene sconfitto; i lottatori di Judo che ballano nello schermo di Ryoko se la loro beniamina vince; il carrarmato che sfonda il muro nello schermo di Brocken, e molte altre simpatiche situazioni del genere. Altra novità sono i tocchi di classe che condiscono egregiamente ogni paesaggio, come i petali di mandorlo che volteggiano nello schermo di Ryoko, o la testa del pupazzo di neve che salta in aria a seconda della potenza dei colpi che vi scambiate con Rasputin in Russia, o le scimmiette che cascano per terra nello schermo di Fuuma.
Presente pure il parallasse infinito del pavimento alla Street Fighter II (unica chicca grafica di cui ho rimproverato l'assenza a Fatal Fury 2), è qui realizzato davvero egregiamente.
Sfondi davvero ottimi quindi, anche se inferiori in sfumature e ombreggiature all'ultimo beat 'em up della Snk, risultando più in stile cartonesco che realistico tendente al digitalizzato.
Non resta che parlare dei Death Match e delle prove bonus. Nei Death Match (selezionabili in alternativa agli scontri normali) troverete nuove malignità da parte dei programmatori; in World Heroes II sono stati infatti aggiunti il combattimento su un campo perennemente bombardato da colpi di laser, quello su olio e quello su un angusto ascensore in movimento; oltre ai soliti su campo minato, in stanzone con pareti non proprio lisce e su ring con corde che è meglio non sfiorare.
Pure mutata rispetto all'episodio precedente è la struttura stessa dei Death Match: vi sarà la presenza di un arbitro che conterà i secondi al tappeto e l'energia dei due combattenti verrà rappresentata in maniera reciprocamente relativa, nel senso che, se diminuirà la vostra, aumenterà in rapporto quella dell'av-

CAPTAIN KIDD

Una specie di Guile: questo pirata ha a disposizione la mossa più buffona del mondo, ma non è documentata. Si tratta dell'"attacco playmobil": con basso + avanti/basso + avanti e A si spara un intero GALEONE di energia. Bah. Con indietro + avanti e A e giù + su e A spara due squali d'energia, rispettivamente in avanti e verso l'alto. Infine, con indietro + avanti e B fa un bel calcione rotante.

ERIK

Un panzone leale come Janne: al posto di schiaffi e pugni questo simpaticone norvegese combatte con l'ascia e lo scudo (piccolissimo), e può lanciare l'Aegys Halberd (una volgare ondata, indietro + basso/avanti e B), il Blizzard Breath ("mezzaluna" completa e A) e l'Hammer of Thor (giù + su e A).

KIM DRAGON

Un incrocio tra Kenshiro e Bruce Lee, dotato di una curiosissima voce da mezzo soprano e di una velocità incredibile. Le specialità della casa sono rappresentate da una bella raffica di pugni (pigiare A in continuazione) e dal Dragon Kick, che si ottiene con basso + alto + calcio e che fa tanto tanto male.

RYOKO

"La regina del Judo" o qualcosa del genere. Si può esibire in un numero incredibile di prese, tutte cattivissime e complicatissime da fare (e non ve le descrivo). Invece con giù + avanti + avanti/basso e A si "spara" l'Hand of God, un rotellone di energia che sta fermo e che va evitato a tutti i costi.

Lo stage bonus con la signorina da liberare...

Indovinate il nome di questo elegante e cattivissimo combattente? Dio. E non sto scherzando

versario, e viceversa.
Le prove bonus vedono la distruzione di un tempio (a quando la demolizione di un pianeta?) e il salvataggio di un'avvenente donzella (che, tra parentesi, bacia appassionatamente qualsiasi salvatore, damigelle comprese. NdAlex). Nel primo caso dovrete distruggere i punti deboli di un'enorme colonna che sorregge un tempio taoista (beh in realtà non so se sia davvero tale, ma mi piaceva chiamarlo così); nel secondo caso dovrete colpire delle maschere che fanno da contrappeso a una procace fanciulla sospesa sopra un fuocherello tipicamente africano...
I commenti musicali sono davvero ben orchestrati, persino più melodici e orecchiabili che negli altri picchiaduro, direi. I miei preferiti sono indubbiamente quelli dello schermo di Ryoko o del Dragone.
La difficoltà risulta piuttosto elevata anche a livello easy (figuriamoci gli altri...) e la longevità è più che garantita dalla vasta presenza di numerosi lottatori e dalle sorpresine che vi attendono dopo averli battuti tutti e tredici (tredici considerando che non c'è lo scontro contro il vostro doppelganger come in Fatal Fury II). Quali sarebbero queste sorpresine? Beh, se ve lo dico non saranno più tali, comunque non credo ci voglia molta fantasia a immaginare qualche altro lottatore, magari di quelli potentissimi e inselezionabili...
Commentino finale: World Heroes 2 può rappresentare un complemento ideale a Fatal Fury 2 e, anche se non ne eguaglia le fantasmagorie, può comunque rappresentare una valida alternativa a quest'ultimo. Certo, averli ambedue sarebbe il massimo, ma quanti comuni mortali possono permetterselo? Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

La famosa palla di energia da evitare a tutti i costi...

Kim in un Death Match con Dio...

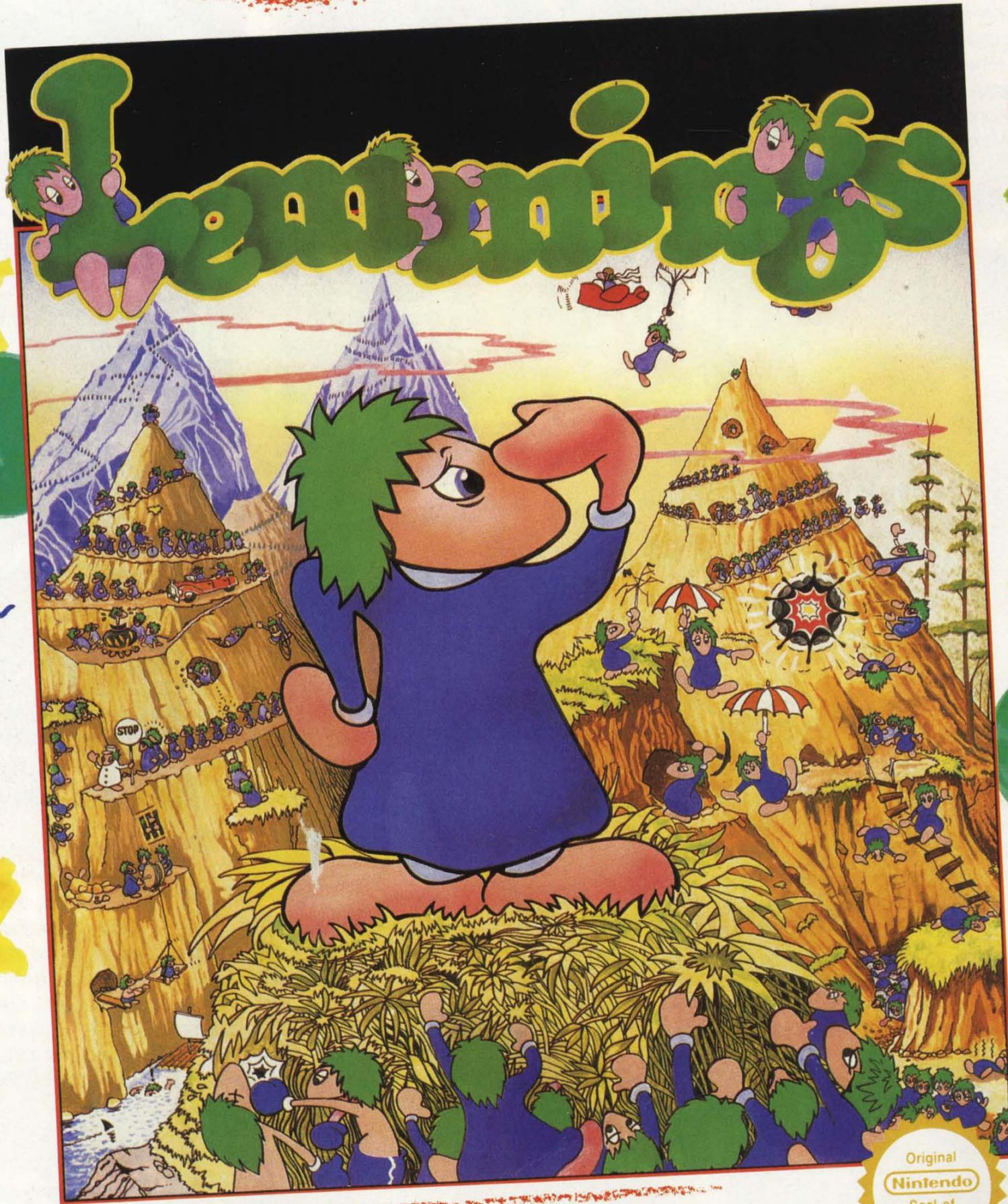
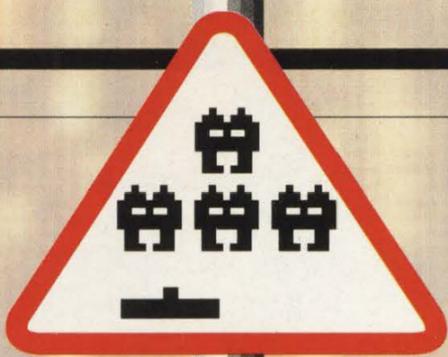
Hanzou in una delle sue spettacolari mosse

JANNE

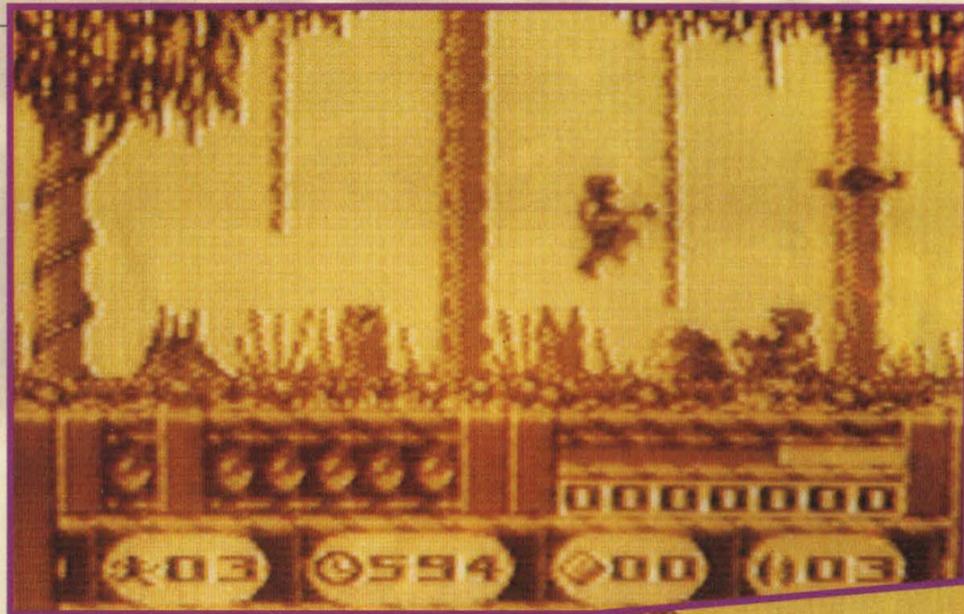
Una spadaccina cattivissima (probabilmente il personaggio meno leale - tutti vanno con pugni e calci e lei arriva con la spada! La prossima volta ci sarò anch'io, con un mitra) che arriva direttamente dalla Francia del 1400. Con indietro + avanti e A si ottiene una mossa chiamata Aura Bird, che serve a "sparare" un pollo di fuoco dalla spada, con giù + su e B si ha la Flash Sword e con indietro e avanti + B Janne si esibisce nel Flash of Justice, una mossa discretamente inutile.

MUSCLE POWER

Il puzzone dei quattordici: un clone di Zangief, ovvero un wrestler lento e stupido. E' così scemo che combatte in un cantiere. Ha tre mosse speciali documentate, ma non ho voglia di descriverle perché questo è il personaggio che più mi sta sulle scatole. Oh!

NEO GEO	
GRAFICA + ottimi sfondi e sprite	93
SONORO +meravigliosamente melodico	95
GIOCABILITÀ + vario e longevo	96
ALPHA DENSHI	93

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Picchiato, ferito, cyborgcizzato, ri-picchiato e ri-ferito: dura la vita per un soldato universale!

UNIVERSAL SOLDIER

Iniziamo con una passeggiata nella foresta

Attenzione a camminare sulle catene tese!

Si tratta delle vicissitudini di un soldato che, insieme a un altro compagno di squadra, viene reso cyborg per diventare una delle più micidiali armi della storia umana. L'inevitabile complicazione è che però l'altro mega soldato impazzisce e si dedica alla distruzione del mondo.
Il gioco è in realtà una conversione per Gameboy del famoso Turrican II, a cui è stato cambiato il nome per motivi commerciali. Il protagonista è un cyborg, un uomo a cui sono stati fatti innesti meccanici ed elettronici per renderlo imbattibile. Il suo compito è quello di superare i quattro mondi che lo separano dal proprio temibile avversario, un altro cyborg, e di neutralizzarlo una volta per tutte. Il nostro eroico soldato dispone, per portare a termine la propria missione, di un'invidiabile scorta di armi (reperibili lungo il cammino), ciascuna dotata di particolari proprietà: lo sparo triplo, per colpire più nemici contemporaneamente, la sfera rimbalzante, un grosso proiettile che continua a vagare per lo schermo mietendo vittime, e il megalaser (secondo me la migliore), dall'incredibile potenza. A queste vanno poi aggiunti lo sparo a raffica, orientabile in qualsiasi direzione, la solite bombe ammazza tutto e il trottolone, una particolare trasformazione del super soldato che lo rende una sorta di sfera piena di aculei, capace di attraversare i passaggi più stretti e di mietere le vite dei nemici.
Ogni livello contiene numerosi bonus nascosti, grazie ai quali ci si può rifornire delle suddette armi, aumentarne la gittata o incrementare l'energia del protagonista. Anche i nemici non mancano: sono prevalentemente robot, costruiti dal cyborg cattivo in diverse foggie (uomini, pipistrelli, serpenti sputa fuoco...). Alla fine dei vari livelli bisogna affrontare l'immancabile super nemico per poter continuare.
Universal Soldier è un gioco veramente buono, con una grafica ottima e altamente giocabile. I problemi sorgono però quando bisogna seguire l'azione sul piccolo schermo del Gameboy: tra bonus, nemici e oggetti scenografici è molto difficile capire dove si sta sparando e quale arma è stata trovata. Un gioco ottimamente realizzato ma poco adatto al Gameboy.

Andrea Fattori

Ma che serpenti ci sono in questo posto?

Qui dovrete avanzare contro un terribile vento...

GAME BOY	
GRAFICA + ottima definizione - troppi oggetti sullo schermo	85
SONORO + ottima musica + grande varietà	89
GIOCABILITÀ + divertente ma... - troppo confuso	77
ACCOLADE	80

SN: Omini più grandi e più manovrabili

81
MEGA DRIVE

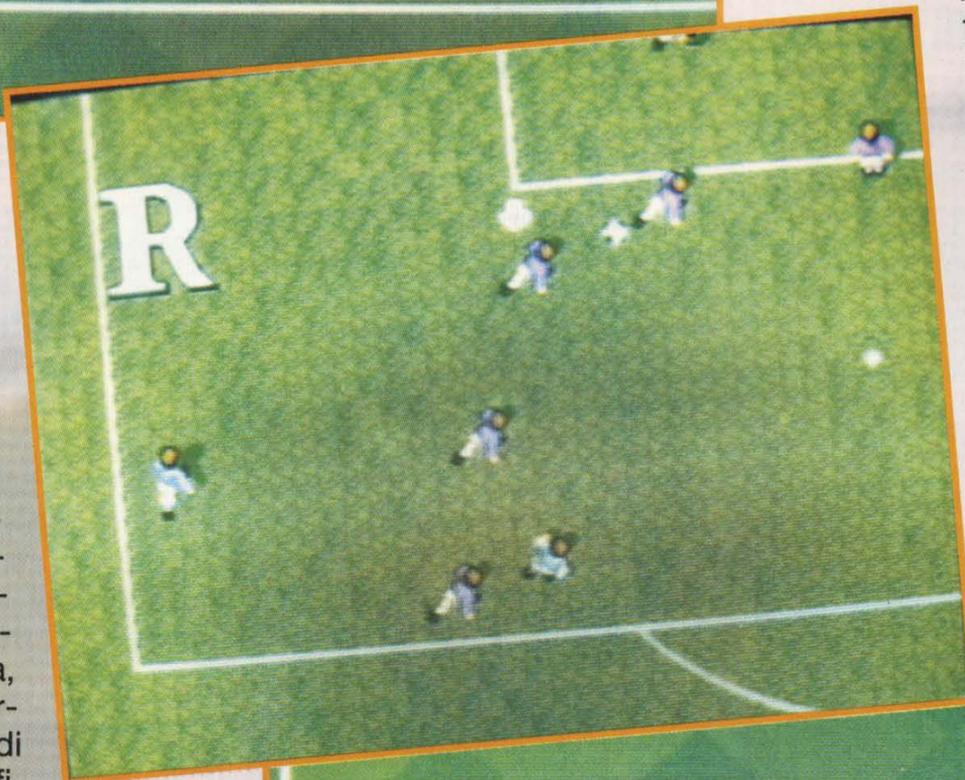
GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

85
SUPER NINTENDO

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Non stavate più nella pelle aspettando la conversione per console di questo incredibile gioco di calcio? E finalmente è arrivato!

Lo hanno acclamato, ci hanno giocato per anni, continuano a conservarlo nel cuore... Kick Off è stato sicuramente un titolo indimenticabile nella sua versione per Amiga, grazie a un perfetto equilibrio di giocabilità e difficoltà. Omini piccoli, contrariamente all'attuale tendenza che valorizza sprite enormi, realismo, velocità: tutto questo ha reso Kick Off un gioco indimenticabile anche se spesso frustrante.
Inutile dire che tutti noi attendevamo con impazienza la sua conversione, con la speranza che potesse risultare anche migliore dell'originale, ma purtroppo siamo stati delusi. Questo non significa che il gioco sia brutto, ingiocabile o profondamente diverso dall'originale, ma soltanto meno divertente. Il sistema di gioco rimane sempre lo stesso, quello che per la prima volta ha osato proporre il pallone senza colla (nei normali giochi di calcio, la palla segue ovunque il giocatore che la sta controllando; in Kick Off è necessario effettuare una stoppata o spostarsi di lato per poter deviare la propria discesa!), con una visione dall'alto e il massimo realismo per quanto riguarda tipo di terreno, falli e dribbling. Una nota certa-

SN: E cos'è, c'è la fila per tirare?

MD: Omini piccolini ma troppo schizzati

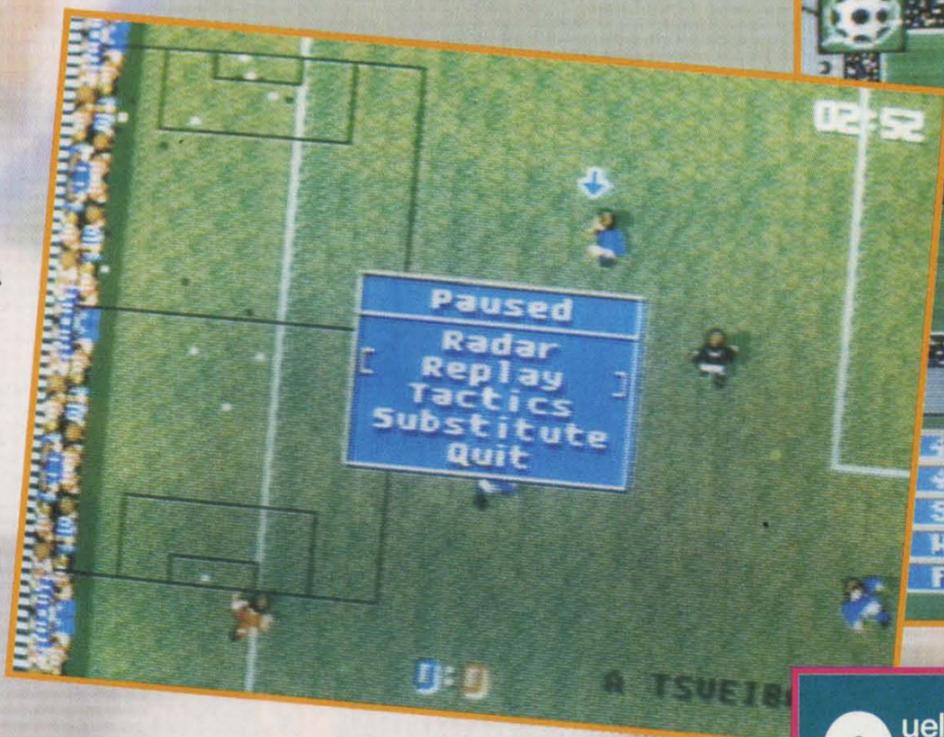
MEGA DRIVE	
GRAFICA + veloce e nitida + sprite curati	88
SONORO + sembra di essere allo stadio	85
GIOCABILITA' - poco manovrabile + discreta con la pratica	78
ANCO	81

SN: Scelta delle diverse tattiche...

MD: Un po' di opzioni durante la partita...

mente positiva deve essere rivolta alle opzioni, ancora più numerose di quelle della versione originale, che permettono di controllare praticamente ogni aspetto della sfida: tipo di partita (amichevole o torneo), gioco a uno, due insieme o due avversari, tre diverse possibilità di allenamento, tipo di campo, severità dell'arbitro e via dicendo. In particolare, i più accaniti appassionati potranno divertirsi a creare la propria squadra, dal semplice colore delle magliette fino al tipo di tattica utilizzata nelle partite.
Tutto questo può sembrare interessante, ma la qualità del gioco subisce un calo quando si passa alla giocabilità: i tre livelli di velocità si rivelano insufficienti, e si passa dalla lentezza esasperante a una velocità folle senza possibili vie di mezzo. La versione Mega Drive, in particolare, risulta quasi impossibile da giocare senza un allenamento più che ottimo. Così, se controllare un calciatore che sembra essere affetto dalla sindrome del replay può essere fastidioso, ancora peggio è guidare un branco di schizzati impazziti che si muovono alla velocità della luce... Questo ovviamente si riflette, in maniera estremamente negativa sulla giocabilità di Kick Off, neppure lontanamente paragonabile a quella della versione originale.
Resta un buon gioco, ma grafica e opzioni non sono sufficienti a renderlo un grande classico!

Andrea Fattori

MD: Milan - Napoli, una sfida ormai passata (almeno per quest'anno)

Quello che caratterizzava Kick Off (e i suoi seguiti) sull'Amiga era indubbiamente la giocabilità. Difatti, a parte il primo Kick Off e Player Manager dove gli sprite erano ben definiti (ma dove le opzioni presenti erano ben poche, d'altronde erano i capostipite), nei data-disk e riediting vari, gli stessi avevano perso in qualità, portando tuttavia una notevole innovazione per la completezza di opzioni e per il perfezionamento della giocabilità stessa. Ora mentre gli utenti Amiga, oltre alla presenza di un titolo dall'elevata qualità come Sensible Soccer 1.1, aspettano con ansia Goal, ovvero Kick Off 3, giungono finalmente le versioni (di questo must) per Megadrive e per Super Nintendo.
Purtroppo, mi spiace doverlo ammettere ma è così, nessuna delle due raggiunge la versione Amiga.
Cominciamo dai punti in comune. Entrambe le versioni, dal punto di vista grafico, sono d'indubbia qualità: sprite piccoli ma estremamente definiti (e ben colorati) e visione mongolfiera che funziona bene, scrolling compreso. La versione Mega Drive è a mio parere la peggiore delle due, in quanto perde in giocabilità a causa di una taratura errata della velocità. Difatti nelle opzioni è possibile scegliere tre tipi di velocità di gioco le prime due troppo lente e la terza troppo veloce!!! Giocare alle prime due è praticamente un'agonia, mentre giocare alla terza è praticamente impossibile.
La versione Super Nintendo non soffre di questa defaillance in quanto il settaggio della velocità media è migliore di quella MD, tuttavia il livello di giocabilità non raggiunge quello Amiga, ed escludendo quest'aspetto (che è quello più importante del gioco) non rimane molto dell'originale. So long.

Shin

OFF

SUPER NINTENDO

GRAFICA + discreti gli sprite - poveri i dettagli	86
SONORO + boati e fischi grandiosi	86
GIOCABILITA' - troppo difficile + meno frenetico del Mega Drive	84
ANCO	85

SEGA™
GAME GEAR™

85

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Amate le risse ma avete paura di farvi male? Vi piacerebbe partecipare a uno sport dove potete picchiare della gente stando seduti in una poltrona in salotto ? Se avete risposto affermativamente a queste domande sappiate che l'EA ha convertito sul vostro amato Super Nintendo John Madden Football '93.

JOHN MADDEN FOOTBALL '93

Il lancio della moneta mi è stato favorevole e così penso che sceglierò di ricevere.

Ebbene sì: l'EA dopo JMF '92 ci riprova, lanciando sul mercato, indovinate un po', JMF '93 ! Siete impazienti di sapere se JMF '93 è un bel gioco ? OK ve lo dico, ma procediamo con ordine.
Dopo una videata introduttiva che vi da l'idea di che faccia abbia John Madden (...) e una seconda videata in cui scorrono i nomi dei programmatori, passerete allo schermo di settaggio con numerose opzioni tra le quali, ad esempio, le condizioni atmosferiche o il tipo di stadio in cui volete giocare. Potrete scegliere con che squadra giocare tra le 38 disponibili, ognuna delle quali avrà, ovviamente, le proprie caratteristiche. Passiamo ora alla realizzazione tecnica del gioco: la grafica è sicuramente inferiore, anche se minimamente, alle altre versioni: alcune digitalizzazioni, come ad esempio quella del pubblico, sono veramente oscene, e gli sprite non sono certo coloratissimi; avrete, come nelle altre versioni, diverse formazioni di attacco o di difesa tra le quali dovrete scegliere la più adatta nella situazione in cui vi trovate. "Allora perché gli hai dato 85?", vi chiederete.
Perché John Madden Football '93 ha anche i suoi lati positivi, che non sono affatto pochi: il sonoro, infatti, è quasi completamente digitalizzato: mentre giocate potrete sentire le voci digitalizzate dell'arbitro, dei giocatori che vengono inesorabilmente placcati e del pubblico acclamante per un'azione particolarmente riuscita.
La giocabilità è addirittura superiore alle precedenti versioni e la longevità è a un livello incredibile: oltre alle numerosissime opzioni, infatti, alla fine dei playoff, apparirà una schermata nella quale troverete scritta la password per ricominciare la partita dal punto in cui l'avevate lasciata.
Un buon gioco, con qualche rimpianto per la grafica, forse, ma sempre un buon gioco.

Trecarichi "DNA" Alex

Chi riuscirà ad accaparrarsi il titolo iridato alla fine dei playoff?

L'ormai conosciutissima schermata per scegliere i vari schemi

Una piccola mischia...

SUPER NINTENDO	
GRAFICA - Poco definita - Digitalizzazioni bruttine	75
SONORO + Effetti sonori digitalizzati	89
GIOCABILITÀ + Ottima longevità + Superiore alle altre versioni	89
EOA	85

WOL

500

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

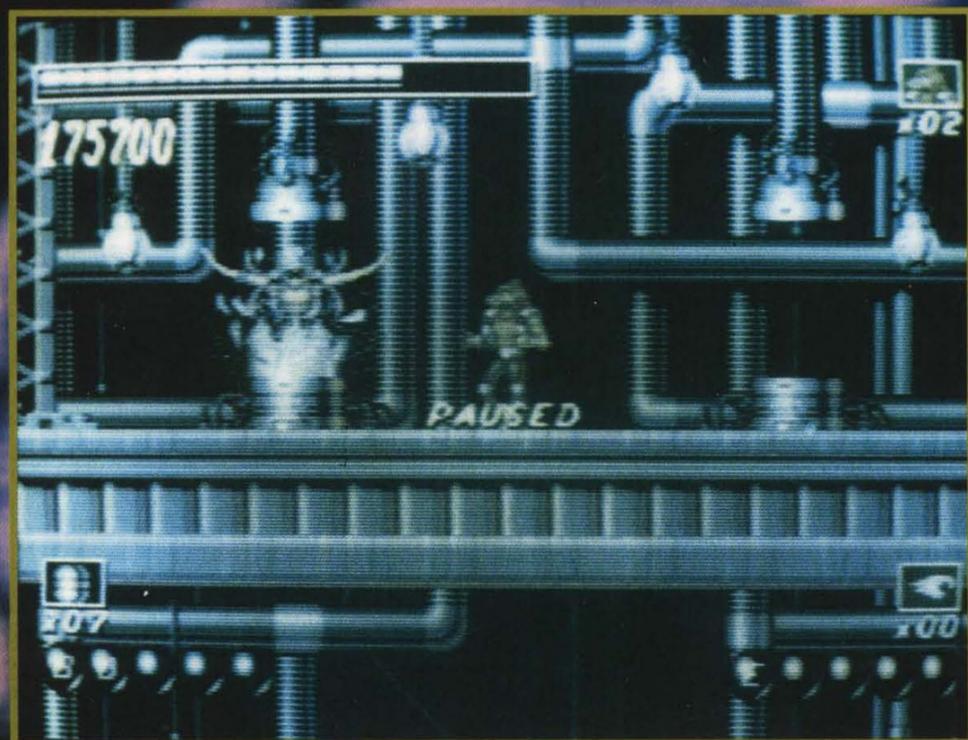
Ombre. Ombre nella notte. Ombre di una splendente luna piena. Una nuvola. Un urlo. Un ululato. Peli sulle braccia. Artigli. Zanne. Odore di sangue... L'uomo lupo è tornato, spinto dalla vendetta e dall'odio, e niente lo potrà fermare questa volta.

Eh ma che schifo! Ve bene i lupi, ma gli insetti!

27 maggio: sono passati ormai sette giorni dall'esperimento. Gli effetti dell'alterazione genetica si stanno facendo più sopportabili. Il tremore è quasi cessato, sono in grado di riprendere a scrivere il mio diario. Dovrò riposarmi ancora qualche giorno prima di iniziare le mie ricerche. Mi chiedo se non sia stato un errore...
28 maggio: la mente è tornata lucida. Vorrei che non fosse così. Ancora non riesco a capacitarmi di quanto è successo. Fortunatamente adesso sto molto meglio. Mi preoccupa il fatto che domani ci sarà la luna piena. Temo di non essere in grado di controllarmi.
1 giugno: come temevo, la trasformazione è avvenuta spontaneamente. Per tre giorni non sono stato in grado di ragionare razionalmente. Ho distrutto la mia stanza senza neppure accorgermene. Domani dovrei stare bene.
2 giugno: ho ripreso totalmente le mie forze e ho iniziato a studiare gli appunti di mio padre. Forse avrei dovuto farlo prima, ma quando ho trovato i corpi straziati di mia madre e mio fratello non sono riuscito a controllarmi. Credo ancora che sia stato un errore sottopormi all'esperimento di mio padre. Domani cercherò di fare un po' di luce su quanto è successo mentre ero via.
7 giugno: le mie ricerche mi hanno impegnato più del previsto e non ho avuto tempo di scrivere nei giorni passati. Finalmente sono riuscito a raccogliere le idee. Mi mancano solo poche informazioni e poi potrò finalmente sapere la verità.
8 giugno: credo di avere capito cosa è successo! Le ricerche di mi padre sull'alterazione genetica, le stesse che gli erano valse un premio Nobel per la scienza, dovevano essere ormai concluse. Era riuscito a creare, grazie all'aiuto di mio fratello, alcune macchine capaci di trasformare il corpo umano, sfruttando i geni di alcuni animali. Il suo sogno era quello di creare degli esseri perfetti, capaci di resistere a qualsiasi condizione. Buffo: proprio io, che per tanto tempo ho condannato queste sue ricerche, ne ho sperimentato di persona l'effetto.
Qualcuno deve essere venuto a conoscenza dei suoi risultati e gli deve aver fatto un'offerta che lui ha rifiutato. Ho trovato alcuni indizi sul computer - o meglio, su ciò che ne è rimasto -, ma non sono ancora in grado di identificare la persona. Di sicuro l'attacco all'osservatorio è stata opera sua, così come l'omicidio di mia madre e mio fratello. Credo che

Rompiscatole ipertecnologici con razzi annessi...

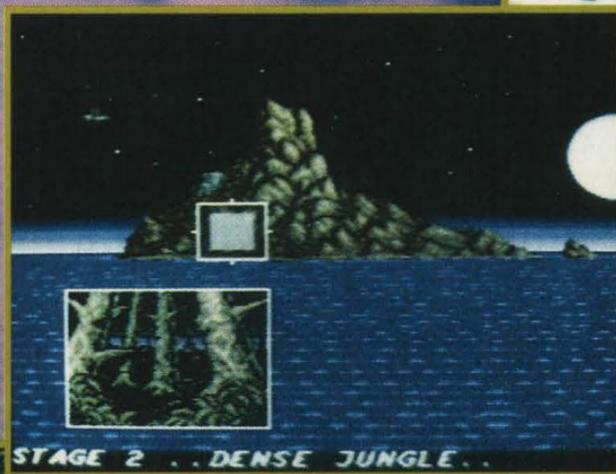
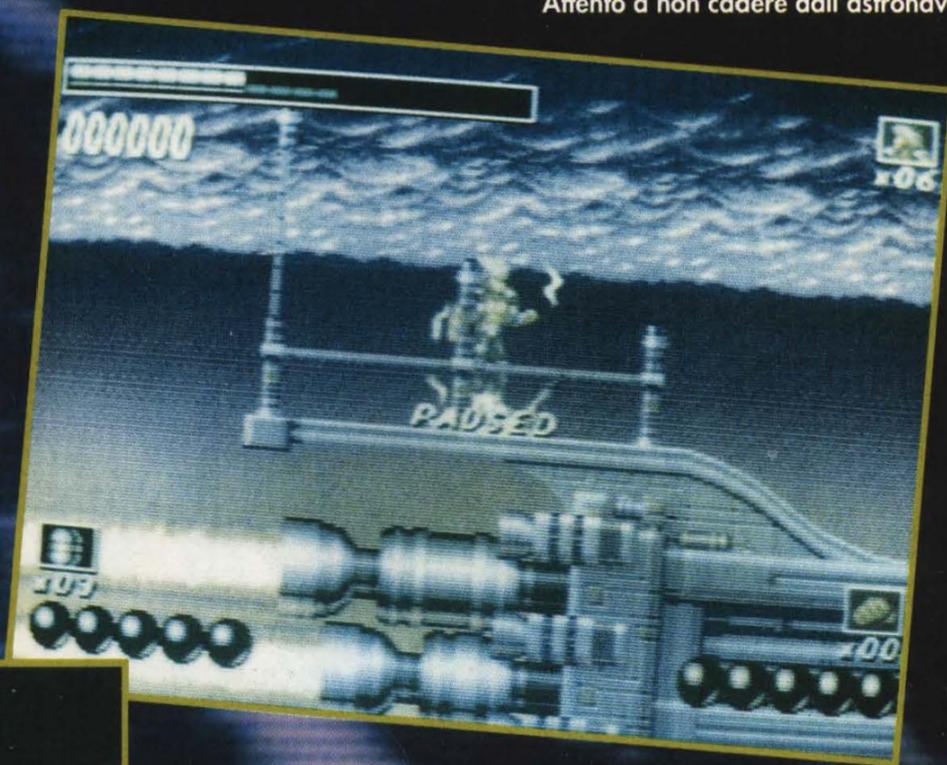
Ma non l'avevano ucciso, l'uomo ragno?

Sarà meglio fare attenzione alle palle rotanti!

FCHILD

abbia rapito mio padre nella speranza di ottenere la sua collaborazione. Ha fatto portar via anche la maggior parte delle macchine. Probabilmente vuole creare una sorta di esercito di superuomini per conquistare il mondo, o qualcosa di simile. Devo trovarlo e fermarlo prima che sia troppo tardi. Devo bere il suo sangue...
10 giugno: ieri sono stato colpito da un forte attacco di febbre. Sono comunque riuscito a recuperare il nome dell'uomo. Vive in un'isola del Pacifico e dispone di un piccolo esercito. Sembra che sia legato alla malavita di mezzo mondo. Appena starò meglio mi preparerò per il viaggio.
11 giugno: la febbre è passata, e ormai sono in grado di controllare la trasformazione.

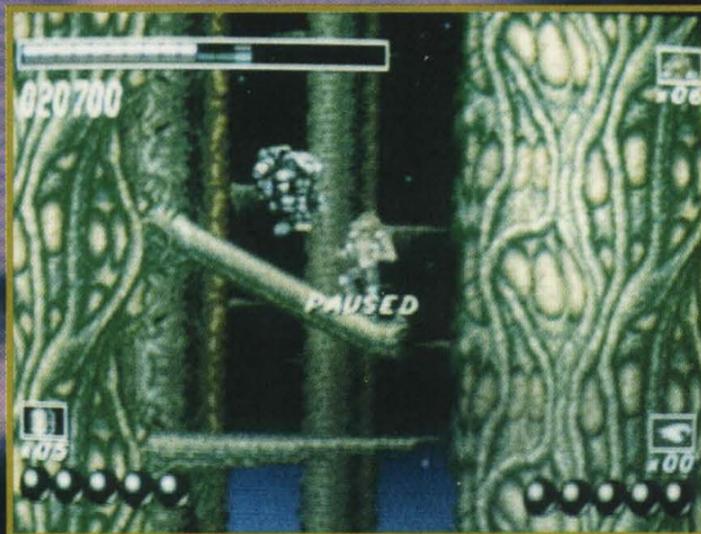
Attento al lucertolone alle spalle!

Credo che dipenda da una sorta di energia mistica, un'energia che si trova solo in determinati punti del nostro pianeta. Penso che quest'energia sia molto forte sull'isola. Questo potrebbe essere un vantaggio, ma temo che ormai il mio avversario abbia utilizzato le apparecchiature di mio padre per creare degli umanoidi, e che anche loro la possano sfruttare. Dovrò stare attento, molto attento.
2 luglio: L'ora è giunta. Mi trovo al di sopra di un aereo e sto sorvolando l'isola maledetta. Tra pochi minuti mi lancerò con il paracadute e da quel momento sarò solo contro un intero esercito di soldati e mutati. La luna risplende alta in cielo, e questo mi da forza. Oggi vendicherò mia madre e mio fratello: l'uomo che li ha uccisi morirà lentamente, e nessuno dei suoi servi potrà fermarmi. Sono il Figlio del Lupo, e nel mio sangue scorre il fuoco della vendetta..."

Attento a non cadere dall'astronave!

Ecco quello che ci aspetta: una bella passeggiata attraverso la giungla

Questa è la storia che si trova alle spalle di Wolfchild, il bellissimo arcade adventure che ha già trovato forte consenso nella versione per Amiga. Lo scopo del gioco è semplice e intuibile: attraversare tutta l'isola per ucciderne il signore e liberare il padre dell'eroe. L'impresa non è comunque semplice e ci si troverà a dover affrontare soldati super armati e uomini-bestia di ogni genere e specie. Wolfchild dispone di una certa quantità di energia, dalla quale non dipende soltanto la sua vita, ma anche la sua capacità di mantenere la forma di uomo lupo: se questa scende al di sotto di un particolare valore, la trasformazione avrà termine, lasciando un uomo inerme a dover affrontare i pericoli dell'isola. Fortunatamente le sfere di energia si sprecano, così come nuove armi (che si traducono in un diverso flusso di energia) e colpi speciali. La grafica è buona, anche se non sfrutta appieno le capacità della macchina, e il sonoro è veramente eccezionale ed evocativo.
Un ottimo bilanciamento della difficoltà, la varietà dei livelli e la presenza di numerose armi e livelli rendono Wolfchild altamente giocabile: semplice e divertente, è consigliato a tutti. L'unico appunto è che magari ci stava anche su cartuccia.

Andrea Fattori

Se ne fanno di brutti incontri, in giro, eh?

MEGA CD	
GRAFICA + buona ma... - ...non sfrutta le capacità del Mega CD	89
SONORO + realizzato impeccabilmente + altamente evocativo	95
GIOCABILITA' + estremamente vario + spettacolare	90
CORE	90

ARMA LETALE

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

RIVIVI LE AVVENTURE DELLA TRILOGIA DI "ARMA LETALE" IN UN SOLO VIDEOGIOCO. NEI PANNI DI ROGER MARTAUGH O MARTIN RIGGS, I PROTAGONISTI, PUOI SGOMINARE BANDE DI NARCOTRAFFICANTI, DISINNESCARE BOMBE, ANNIENTARE KILLER SANGUINARI, IL TUTTO CONDITO CON UNA MUSICA EMOZIONANTE CHE TI CATAPULTERÀ NEL MONDO DEI TUOI EROI.

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO con l'assistenza e la garanzia

HARDBALL III

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Allora cervello di canapa, ti vuoi decidere a tirare quella dannata palla. Mi si stanno congelando le orecchie qua fuori, e il tuo stupido bracchetto sta cercando di baciarmi... (chi lo ha detto?).

Scegliamo la strategia d'attacco...

Il baseball - o pallabase o palla a base - è sicuramente uno degli sport più amati dagli americani: ogni fine settimana metà degli abitanti degli Stati Uniti si reca allo stadio, mentre l'altra metà guarda la partita in televisione. I ragazzi che non sanno colpire una palla vengono considerati dei nerd, e tutte le ragazze vanno in visibilio per i colpi più spettacolari. La nascita di questo gioco è abbastanza difficile da collocare in un periodo preciso, in quanto si è sviluppato come hobby tra i ragazzi annoiati dell'America: la prima data certa è il 1839, quando vennero codificate le regole per la prima volta. Da quel momento il baseball non ha fatto altro che diventare sempre più famoso, arrivando a occupare una discreta fetta del mercato dei gadget grazie a figurine, oggetti firmati e cimeli storici.
In Europa questo singolare sport non ha mai avuto particolari riscontri da parte del pubblico, e questo ci costringe a una piccola introduzione: come si gioca esattamente il baseball?
Innanzitutto le partite avvengono in un campo recintato, al cui interno si trova un quadrilatero chiamato diamante, i cui vertici sono formati dalle quattro basi. Un incontro, disputato tra due squadre di nove giocatori ciascuna, dura nove inning, durante i quali gli avversari si alternano in attacco e difesa. I difensori schierano il lanciatore al centro del campo, quattro uomini sulle basi e gli altri in posizione esterna, pronti a ricevere la palla. Gli attaccanti invece si alternano sulla pedana di battuta, dove devono cercare di colpire la palla tirata dal lanciatore e di occupare più basi possibile. Se il battitore manca un tiro valido per tre volte, la palla viene afferrata prima che tocchi il terreno o il giocatore diretto verso una delle basi viene toccato con la palla da un avversario, viene eliminato. Se invece il lanciatore sbaglia quattro tiri consecutivi, il battitore può raggiungere la prima base, facendo così avanzare tutti i propri compagni. Il lanciatore viene eliminato dal gioco se i battitori avversari riescono a effettuare tre colpi validi di seguito I punti vengono assegnati ogni volta che un attaccante riesce a completare il giro delle basi e a raggiungere la pedana di battuta. I ruoli vengono invertiti dopo tre eliminazioni.

La veloce azione dopo la battuta

Chiarito (almeno spero) una volta per tutte il funzionamento di questo gioco così poco popolare in Europa, possiamo finalmente passare ad Hardball 3. Il principale problema di tutte le simulazioni sportive relative al baseball, fin dai tempi del primo Hardball, è sempre stata la complessità dell'interfaccia. Fortunatamente Hardball 3 non ricade su questo stesso errore, ma si indirizza verso la massima semplicità e una discreta dinamica. Dopo aver superato le prime tabelle di opzioni, come il numero di giocatori e il tipo di incontro, si passa subito alla partita. Sia il battitore che il lanciatore dispongono di un certo numero di colpi, da selezionare prima che avvenga il tiro: si possono così effettuare lanci a effetto o di pura potenza e battute lunghe o brevi. Con un po' di pratica si può quindi passare ad azioni più elaborate, scegliendo particolari tattiche, in base alle quali i giocatori assumono diversi comportamenti in determinate situazioni.
La grafica è più che soddisfacente e la giocabilità decisamente buona. Restano comunque alcuni punti negativi (risposta non ottimale dei giocatori, situazione degli esterni non sempre chiara e via dicendo), per lo più minimi, che impediscono comunque al gioco di raggiungere livelli particolarmente elevati. Lo consiglio particolarmente a chi ama simulazioni semplici e rapide.

Eccoci sulla montagnola del lanciatore a decidere che lancio effettuare...

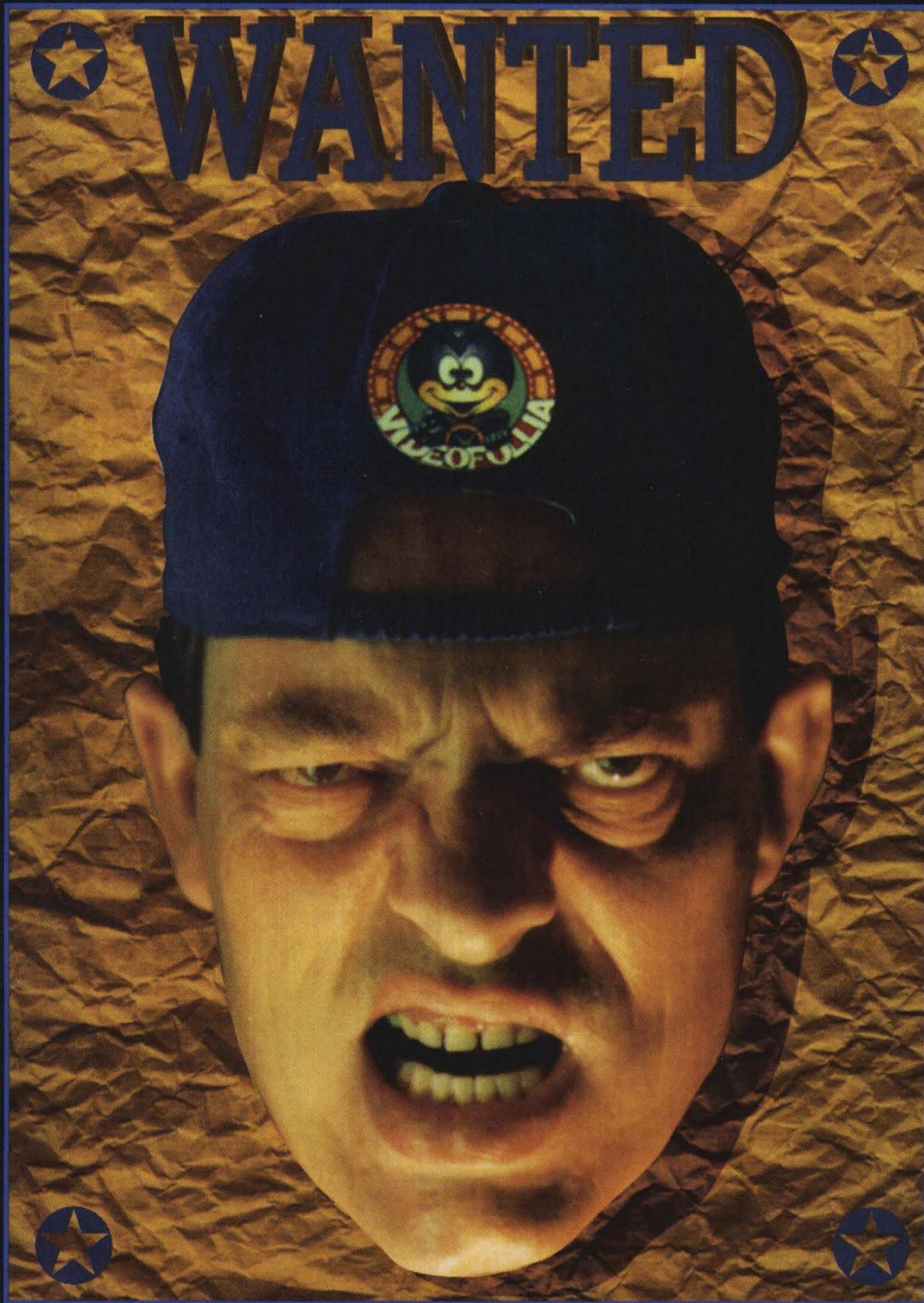
Un po' d'opzioni per le squadre...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + sufficiente per il gioco - ma abbastanza scarsa in assoluto	81
SONORO + i soliti effetti... - ... forse un po' troppo soliti	79
GIOCABILITÀ + immediato + appassionante	89
ACCOLADE	86

MARIO IS MISSING
(MARIO E' SCOMPARSO)

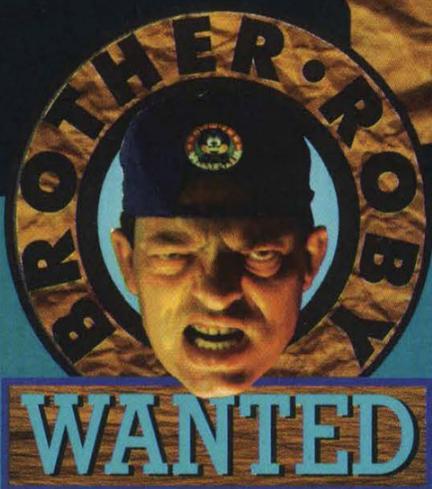
ARCUS ODISSEY
BATTLETOADS
BUBSY
CLAYMATES
DRACULA
EQUINOX
FINAL FANTASY V

FIRST SAMURAI
G-2
GLOBAL GLADIATORS
KAWASAKI RPM CHALL.
LAMBORGHINI PRO CHALL.
MIGHT & MAGIC 2
SHADOW RUN
SONIC WINGS
SPELLCRAFT
SUPER AIR DRIVER
SUPER JAMES POND
SUPER MEGAMAN
SUPER TURRICAN
SUPER WIDGET
SUPERMAN
T-2 JUDGEMENT DAY
TOP GEAR 2
UTOPIA
WOLFCHILD
Y'S IV

WANTED

2 GALT
BLASTER MASTER 2
BUBSY
DIZZY
GENERAL CHAOS
GOLDEN AXE 3
HAUNTING
HOOK
JAMES POND 3
JUNGLE STRIKE
KING OF THE MONSTERS
MUTANT LEAGUE FOOTBALL
PHANTASY STAR IV
ROCKET KNIGHT
ROLLING THUNDER 3
SHINING FORCE
SHINOBI 3
SILVESTRO & TWEETY
SORCERER'S KINGDOM

STEEL CAGE
STRIDER 2
T-2 JUDGEMENT DAY
WOLFCHILD

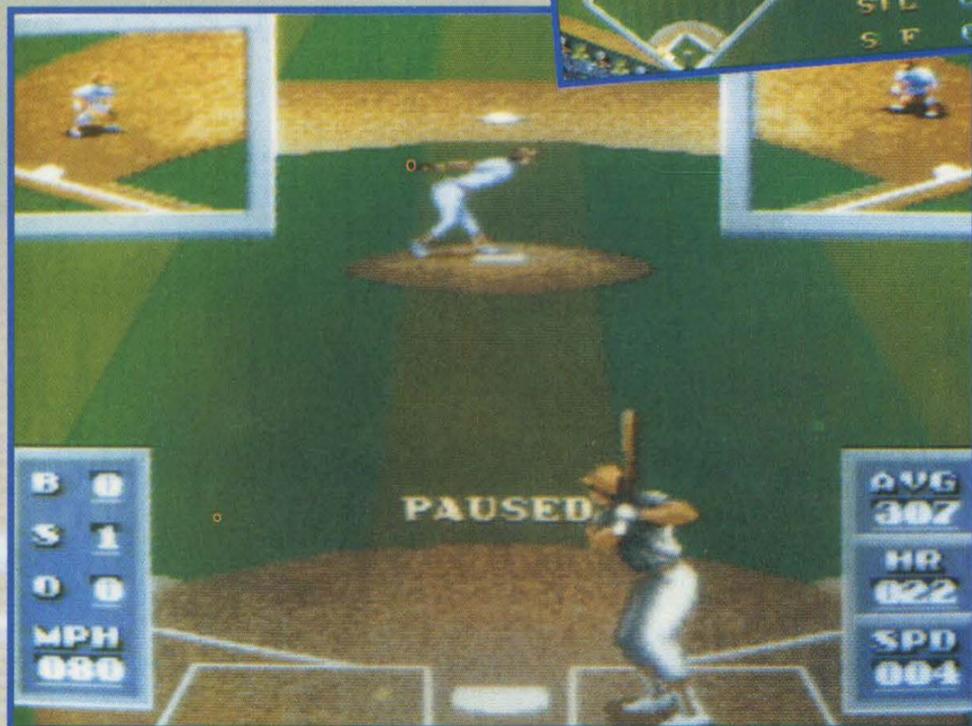
Nomi, Marchi e Logotipi appartengono alle rispettive case produttrici.

RICERCATO PER:
Sequestro di videogioco
Abuso di console

VIDEOFOLLIA
C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA
TEL. 045 - 8101213
FAX 045 - 8101217

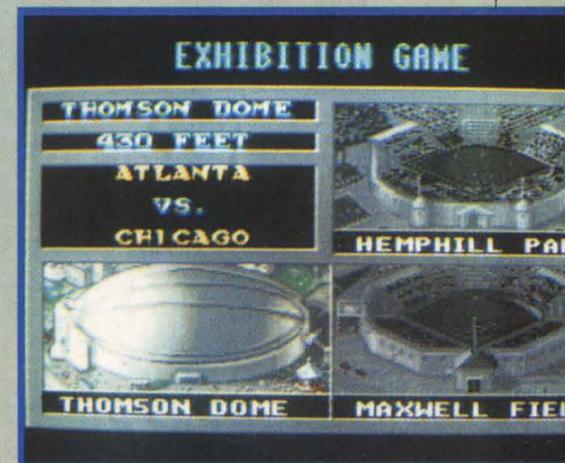
CAL RIPKEN JR. BASEBALL

76

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Hanno deciso di invadere il nostro paese! Come se non ne avessimo abbastanza con il calcio, sembra proprio che i programmatori americani abbiano deciso di esportare anche da noi il loro gioco nazionale: il baseball.

Pensavate che sarebbe finita con Hardball 3? Poveri illusi, ormai siamo destinati a far entrare il baseball nella nostra vita quotidiana. Presto sarete tutti costretti a imparare a memoria i nomi dei giocatori più importanti e a scambiarvi figurine di gente con una mazza in mano. Gullit si dovrà tagliare i suoi fluenti capelli per indossare il classico capellino, Pagliuca dovrà imparare a lanciare invece di parare e così via. Va bene, forse sto un pochino esagerando, ma almeno per questo mese il baseball entrerà di forza nelle vostre case (personalmente me ne importa ben poco: non ho mai seguito neppure il calcio!).
Cal Ripken Jr. (non lo conoscete? Vergogna!) propone questa nuova simulazione di baseball per Super Nintendo.

Scegliamo prima la squadra che vogliamo usare...

Basta accendere console e monitor per rendersi conto che l'attenzione dei programmatori si è focalizzata principalmente sulla grafica a discapito di altri e ben più importanti aspetti. Gli sprite dei giocatori sono stati digitalizzati direttamente da foto originali e gli stadi cambiano da città a città, e sono tutti comunque estremamente dettagliati e colorati.
Anche la sezione opzioni si presenta discretamente nutrita: la solita scelta sul numero dei contendenti (1 contro il computer, 2 giocatori avversari e l'ormai onnipresente 2 giocatori contro il computer), possibilità di giocare amichevoli o intere stagioni di campionato e la scelta di squadre e campo di gioco. Un'ulteriore scelta riguarda il lanciatore principale, a cui spetterà il compito di devastare il battitore avversario. Quindi si arriva alla partita, spettacolarmente descritta da un moltitudine di pixel colorati. Purtroppo ci si rende subito conto delle limitate opzioni di tiro: se i lanciatori hanno a disposizione un buon numero di colpi, quelli del battitore sono limitati a swing e bunt (colpo forte e tocco leggero). Ma la vera delusione avviene quando viene scagliata la prima palla: i colpi sono lentissimi e fin troppo facili da intercettare, mentre gli esterni (i giocatori a cui spetta il compito di intercettare la palla e rispedirla nel diamante) si muovono come se avessero blocchi di cemento ai piedi. Il risultato è ovviamente un gioco decisamente semplice e, soprattutto, lento. Questo non significa che sia brutto, ma soffre a mio avviso di una certa mancanza di mordente.
Consigliato a esteti baseballomani!

Andrea Fattori

Poi lo stadio...

E quindi... Let's play ball!

Quanta fretta ma dove corri...

MEGA DRIVE	
GRAFICA + veramente ottima + varia	88
SONORO + ottimi musica ed effetti	87
GIOCABILITÀ - tartarughesco - molto facile	71
MINDSCAPE	76

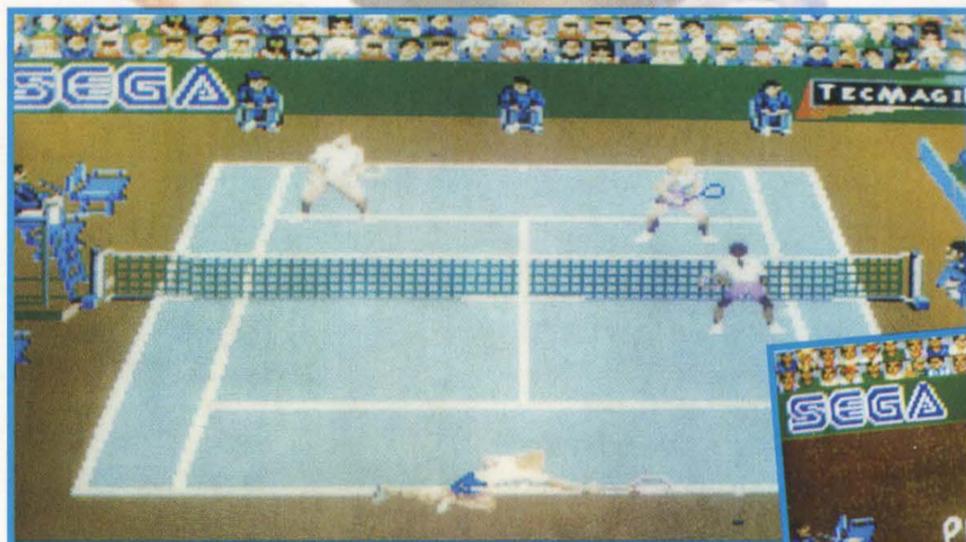
ANDRE A...

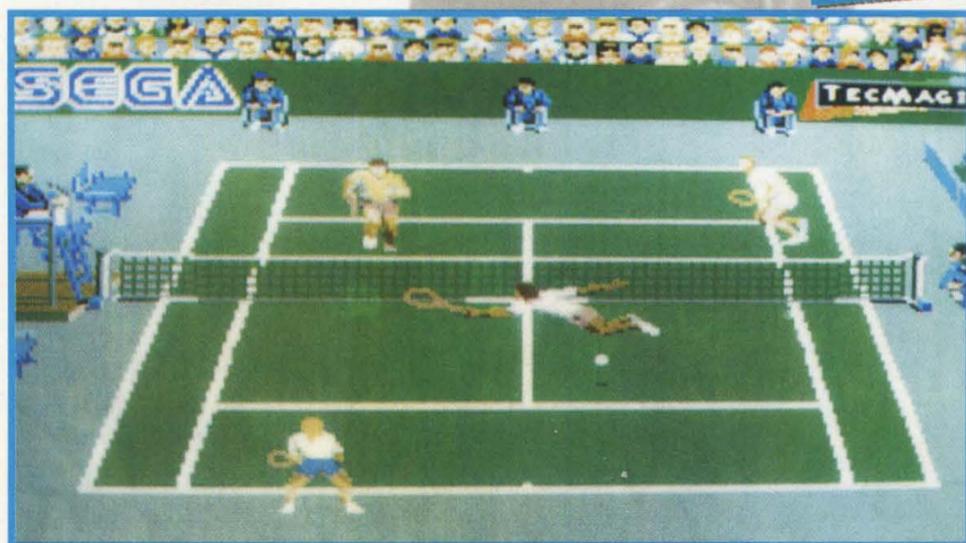
92
MEGA DRIVE

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

91
MASTER SYSTEM

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Perché guardare il torneo di Wimbledon in televisione, quando ve lo potete giocare direttamente sulle vostre console? Più o meno questa è l'idea dei programmatori della TecMagik, che hanno lanciato una nuova simulazione di tennis proprio in corrispondenza del celebre torneo.

MS: Quasi! Ancora un centimetro e la prendevo!

Un altra recensione di una simulazione sportiva? Argh!! !Probabilmente, dove aver letto il mio nome sotto la maggior parte degli articoli riguardanti giochi sportivi, avrete iniziato a credere che io sia un fan sfegatato del suddetto genere. Bene, non è assolutamente vero! Certo non posso negare di divertirmi con le simulazioni, in particolar modo quelle del tennis (fin dai tempi dell'Intellevision e, probabilmente, anche prima)(sempre rigorosamente da seduto, a giudicare dalla tua mole NdAlex), ma questo non vuole assolutamente dire che io viva solo per loro. Chiarito questo primo punto, passiamo alla recensione vera e propria. Innanzitutto può essere utile ricordare chi è Andre Agassi (magari qualche alieno venusiano non lo conosce): si tratta di uno dei più grandi tennisti del mondo, vincitore della scorsa edizione del prestigioso torneo di Wimbledon, nonché uno degli atleti più famosi del momento.

MD: Anche qui un bel doppio...

MS: Quella dei tuffi deve essere una moda, da questa parte del campo

La prima cosa che viene da chiedersi è se ci fosse veramente bisogno di un'ennesima simulazione elettronica di questo apprezzatissimo e giocatissimo sport: beh, probabilmente alla TecMagik ritenevano di si! A parte gli scherzi, il genere sportivo si presta ottimamente a una continua evoluzione tesa alla perfezione. Le simulazioni di questo genere hanno la caratteristica

MD: Eccoci alla battuta

GASSI TENNIS

di non perdere mai di interesse, di poter sempre essere migliorate e di poter sfruttare continuamente i nomi degli atleti momentaneamente all'apice della popolarità. Purtroppo capita soventemente che personaggi famosi e grafica eccezionale costituiscano l'unico interesse delle case di software, mentre la giocabilità - che costituisce l'elemento fondamentale per questo genere videoludico - viene talvolta dimenticata. Fortunatamente questo non è il caso di Andre Agassi Tennis, come potrete scoprire voi stessi andando avanti a leggere.

MS: Io odio giocare sulla terra rossa, mi si sporcano sempre le scarpe

Per quanto riguarda le opzioni e le possibilità di gioco, la differenza tra le due versioni attualmente disponibile è veramente minima: l'unico particolare aggiuntivo del Mega Drive è la possibilità di effettuare una sessione di allenamento singolo, utilizzando come avversario l'immancabile macchina spara-palline. La sequenza dei tiri è totalmente casuale (ci mancherebbe altro) e permette di acquisire una discreta padronanza dei comandi. Un altra differenza, questa volta legata in maniera più diretta al gioco vero e proprio, è che mentre sul Mega Drive si ha un pulsante apposito per le schiacciate, sul Master System viene automaticamente convertito quello del tiro se il giocatore si trova sotto rete o comunque in condizione di schiacciare.
Entrambe le macchine prevedono svariate combinazioni di gioco, selezionabili attraverso tre menu principali. Si parte indicando il numero di giocatori (uno o due), per poi passare alla scelta tra partita amichevole o torneo e, infine, selezionando partite in singolo o in doppio. A queste basilari opzioni, se ne aggiungo poi altre due, di certo non meno importanti: si tratta del tipo di campo (terra, erba, sintetico o palestra), dal quale dipende la velocità e la lunghezza dei rimbalzi, e dei giocatori. Questi ultimi possiedono determinate caratteristiche fisiche e tecniche, che ne determinano l'abilità. Ovviamente Agassi è il migliore in assoluto, ma anche gli altri contendenti non scherzano affatto. A proposito di quest'ultima opzione, c'è da segnalare una nota positiva a favore del Master System: in questa versione, infatti, la scelta dei giocatori nel doppio è alternata tra i due sfidanti, mentre nel Mega Drive prima il player 1 completa gli "acquisti" e poi tocca al player 2 (questo si traduce, ovviamente, nella scelta dei personaggi più forti da parte del primo sfidante!).

MD: E' abbastanza inutile andare in due sulla stessa palla

MD: Una bella sessione d'allenamento con la sparapalle...

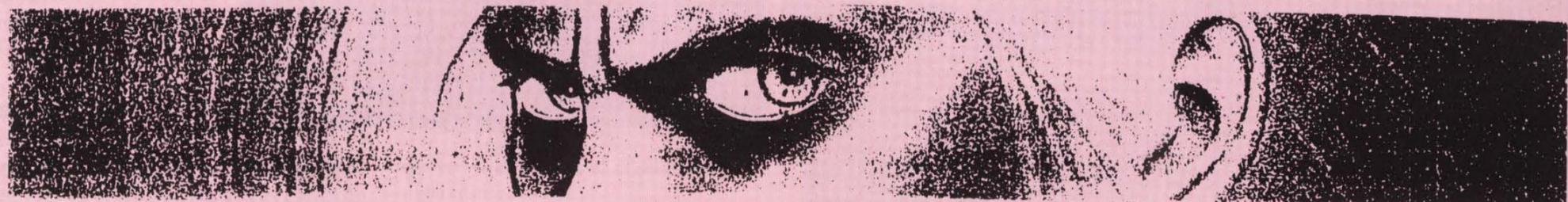
Su entrambe le console, la grafica è stata realizzata con la massima cura e una massiccia dose di immagini digitalizzate. Inutile dire che la differenza tra Mega Drive e Master System è notevole, ma entrambe le macchine vengono sfruttate al meglio. Fortunatamente Andre Agassi Tennis non è una delle solite simulazioni su licenza dove la grafica, solitamente digitalizzata, risulta essere l'elemento fondamentale (nonché l'unico apprezzabile): la giocabilità non risulta assolutamente condizionata dalla qualità delle immagini e constituisce il punto di forza di entrambe le

MD: Dai Andre, un po' di sprint!

VIA ISIDORO LA LUMIA, 37
90139 PALERMO

Tel.091/331258 - 329363

OFFERTE SPECIALI ESTATE

MEGA CD + 5 GIOCHI	LIRE	625.000
MEGA DRIVE + SONIC	LIRE	249.000
MEGA DRIVE + SONIC + SONIC II	LIRE	329.000
GAME GEAR + SONIC	LIRE	248.000
GAME GEAR + SONIC + MICKEY MOUSE II	LIRE	289.000
SUPER FAMICOM	LIRE	339.000
S.FAMICOM + MICKEY MAGICAL ADV.	LIRE	439.000
SUPER NES + S.MARIOLAND	LIRE	320.000
SUPER NES + S.MARIOLAND + FATAL FURY	LIRE	430.000
PC NEC DUO - R	LIRE	589.000
NEO GEO + SENGOKU II	LIRE	950.000

MESE NEO GEO

3 COUNT BOUT	339.000
FATAL FURY II	339.000
ART OF FIGHTING	339.000
SENGOKU II	369.000
WORLD HEROES II	369.000

TUTTI I GIOCHI A META' PREZZO!!!

****

STREET FIGHTER II MEGA DRIVE - TELEFONACI!!!

... E TUTTE LE NOVITA' PER:
NEO GEO, GAME GEAR , GAME BOY , PC NEC
** GIOCHI MEGA DRIVE DA LIRE 27.000*
** RIVALUTIAMO IL VOSTRO USATO!!!*
** VENDITA PER CORRISPONDENZA OLTRE 2000 TITOLI!!!*

TELEFONA ALLO
091 / 331258
091/ 329363

MD: Un po' d'allenamento sull'erba non guasta per i prossimi tornei

versioni. Anche qui è quasi inutile sottolineare che il Mega Drive possiede una fluidità di movimento decisamente maggiore, ma un minimo di pratica rende ottima anche la risposta del Master System. La battuta, al contrario della stragrande maggioranza di questo genere di simulazioni, avviene automaticamente (ad eccezione dell'angolazione del tiro, ma solo sul Mega Drive). Questo impedisce di esibirsi in spettacolari "ace", ed elimina quasi totalmente la possibilità di effettuare doppi falli. I tipi di colpi a disposizione sono fondamentalmente due, il tiro teso e il pallonetto, anche se variano a seconda di come e dove arriva la palla. Per quanto riguarda il sonoro, non c'è poi molto da dire. Nel tennis, si sa, il silenzio è sacro, e Andre Agassi non fa giustamente eccezione. Gli unici suoni sono quelli che provengono dal pubblico ogni volta che viene effettuato un punto, e devo dire che sono abbastanza realistici.

MS: Un doppio sull'erba...

MD: Beh, cosa stiamo aspettando?

Continuando a parlare di realismo, non si può dimenticare una nota positiva a favore di questo aspetto del gioco, solitamente leggermente trascurato a favore del divertimento più puro. Innanzitutto per colpire la palla, in particolare nella versione Mega Drive, è necessario che il giocatore si trovi nella posizione esatta: a differenza di altre simulazioni, infatti, la palla deve trovarsi in corrispondenza del braccio del tennista per poter essere colpita, e non in qualsiasi punto nelle vicinanze. I giocatori costituiscono inoltre degli ostacoli per la palla, che viene bloccata dalla presenza di un corpo sulla propria traiettoria. Capita così, neanche troppo raramente, che dopo aver salvato una palla con un tuffo spettacolare, si vedono frustrati i propri sforzi dall'inopportuna presenza del proprio compagno di squadra che blocca la palla prima che possa attraversare la rete. Meno realistica è invece la capacità di corsa dei giocatori, che divorano tutto il campo con pochi passi ed eseguono tuffi di una decina di metri senza farsi niente, ma nessuno è perfetto!

MS: Ma dove la vai a prendere quella palla?

Come avrete già intuito, Andre Agassi Tennis ha molti punti positivi e difetti veramente minimi. Grafica e giocabilità, due aspetti fondamentali per un videogioco, sono veramente ottime su entrambe le versioni, e la longevità è assicurata (capita sempre di rispolverare un vecchia simulazione sportiva quando si vuole fare una partita di pochi minuti con un gioco semplice e non impegnativo). Assolutamente uno dei migliori videotennis che abbia mai visto e giocato.

Andrea Fattori

MEGA DRIVE	
GRAFICA + immagini digitalizzate + massima fluidità	91
SONORO + ottimo il silenzio... + i soliti effetti	87
GIOCABILITÀ + immediato e spensierato + non stufa mai	92
TECMAGIK	92

MASTER SYSTEM	
GRAFICA + molto simile al Mega Drive + ben sfruttata la macchina	91
SONORO + come quello del Mega Drive... - ... ma meno gradevole	86
GIOCABILITÀ + buona velocità + estremamente longevo	91
TECMAGIK	91

84

GIOCATORI	1
LIVELLI	6 (almeno)
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Se vi chiedete cos'è quel quadrato in sovrimpressione, è la mappa del livello che compare automaticamente quando premete start. Solo che per averla ci si deve prima collegare a un terminale...

PROJECT LOGIC

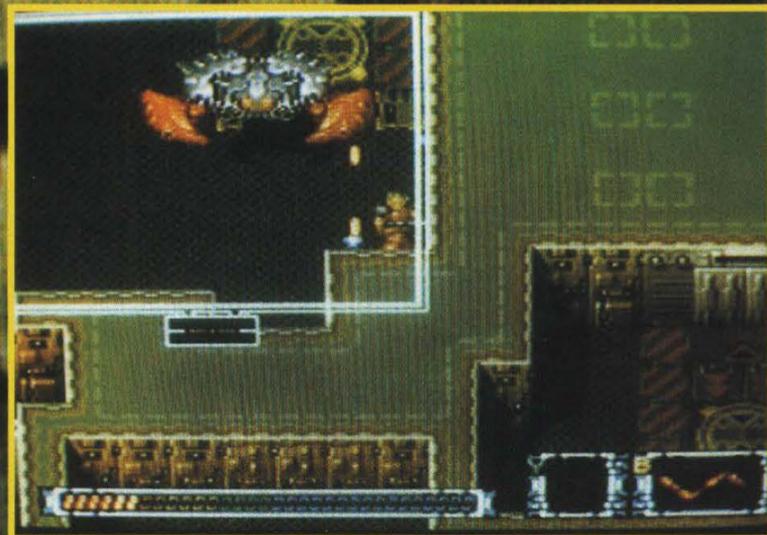
In una sperduta stazione di ricerca altamente sofisticata tutto sembra andare come dovrebbe, o meglio non si vedono esplosioni preoccupanti, né tantomeno si stanno verificando fughe radioattive. Ciò che però sembra destare qualche dubbio nella comunità internazionale è il fatto che, nonostante degli scienziati non si abbia notizia da alcune settimane, attraverso le finestre si vedano zompettare allegramente crostacei corazzati azzurri e arancioni.

C'era una volta una tranquilla stazione per le ricerche interdimensionali, in cui scienziati provenienti da ogni dove studiavano come portare a termine il grande sogno dell'umanità, almeno il sogno più attuale, e quantomeno quello per cui erano pagati al momento: riuscire a progettare e costruire un sistema di teletrasporto. Gli scienziati lavoravano alacremente, e studiavano, e lavoravano, e progettavano, e concepivano, e studiavano ancora, fino a quando, finalmente, riuscirono a completare i loro macchinari e cominciarono i primi test di collaudo.
Ma una bieca mente all'interno dell'equipe aveva concepito un losco piano, e aveva stretto terribili patti d'alleanza con orrendi esseri dell'oltrespazio, i quali avevano bisogno di una porta aperta da questa parte per riuscire a stritolare nelle loro zampe artigliate anche questo pianeta, ennesima vittima della loro ingordigia metagalattica.
E così avvenne che, poco prima degli ultimi test, cominciarono a comparire all'interno della stazione di ricerca delle zone di non-spazio, e da esse balzarono fuori dei terribili soldati in armatura che uccisero o catturarono i vari scienziati, mentre il traditore fuggiva.
Quindi apparvero anche i primi alieni che cominciarono a installare le loro macchine per la distorsione dimensionale che avrebbe assicurato l'apertura di una passaggio tale da consentire l'inizio della loro invasione del pianeta.
Ma in un'altra base, un altro gruppo di scienziati aveva appena portato a termine un altro progetto che avrebbe realizzato un altro dei sogni dell'umanità, nulla di pacifico e meritevole come il teletrasporto, no....solamente un tranquillo Cyborg ipercorazzato da combattimento. E così quando non giunsero più notizie dalla stazione del teletrasporto, e anzi cominciarono a uscire i primi alieni, decisero di inviare il nostro eroe, armato di tutto punto, a vedere che cosa era successo.
Quindi, detto fatto, ecco spiegato lo scopo del gioco: introdursi, guidando il cyborg, attraverso i vari livelli della base, spazzare tutto ciò che si para sul vostro cammino e recuperare i vari elementi di memoria sparsi nelle varie console in lungo e in largo.
Come gioco Project Logic Bomb non è niente male, l'animazione dei vari elementi del gioco è abbastanza ben realizzata e tutto sommato fluida, la grafica è molto buona, con un inquadratura dall'alto e in prospettiva (alla Alien Syndrome, per intenderci NdAlex),

Iniziamo col blastare tutti i macchinari alieni...

Ma a sembra più cattivo quello blu...

Un po' cattivo il granchione arancione, o no?

Uno dei numerosi flashback che avrete recuperando i circuiti o collegandovi a qualche console

C BOMB

e sebbene il personaggio principale non sia molto caratterizzato, i vari avversari sono ben diversificati.
Oltre a una serie di armi che è possibile reperire lungo il percorso, e vari restauri che potrete operare a beneficio della vostra energia vitale, dovrete riuscire anche a risolvere una serie di problemi che vi presenteranno di volta in volta, tra cui ricapitolare esattamente che cosa è successo all'interno della base, recuperando i vari circuiti che gli alienoni lasceranno così gentilmente dopo la giusta dose di blastaggio che si dovrà canonicamente impartir loro; a volte però, tali circuiti faranno letteralmente le bizze, e le immagini e gli elementi di memoria che recupererete saranno tutt'altro difficili da decifrare.

Una scena che mi ricorda molto Aliens

Quello che forse è il difetto principale del gioco, è molto probabilmente l'eccessiva tediosità dei vari scenari, che fondamentalmente, di livello in livello non cambiano poi molto, rendendo il tutto piuttosto monotono.
Il fatto che comunque il nostro Cyborg sia abbastanza duro da uccidere, con un più che imponente volume di fuoco, e molta più capacità di movimento dei suoi avversari, oltre allo scenario tutto sommato interessante, rende il gioco abbastanza piacevole e più che giocabile.

Christian
"Viva gli Alienoni" Antonini

L'arrivo di un granchione megagigante

L'idilliaca scena degli scienziati lavoratori

SUPER FAMICOM	
GRAFICA +Ben realizzata +Buona animazione	84
SONORO -Bruttini i vari effetti +Decente la colonna sonora	79
GIOCABILITÀ +Duri da uccidere +Non eccessivamente complesso	92
JALECO	84

PRINCE OF PERSIA

500

85

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Lui è il coraggioso principe azzurro, lei la figlia del sultano, l'altro il Gran Visir... la storia è sempre la stessa.

Il tutto si svolge all'interno di un monumentale palazzo, uno di quelli che si trovano nelle fiabe da 1000 e 1 notte, con tanto di prigioni sotterranee, guardie e pozioni magiche. Per anni il regno ha conosciuto uno splendore senza precedenti, ma già a pochi giorni dalla morte del sovrano, una terribile ombra sta calando sul palazzo: si tratta del Gran Visir, il consigliere del sultano, colui che ora è deciso a ottenere il potere. Sulla sua strada si trovano solo due ostacoli, relativamente facili da superare, ma che potrebbero rivelarsi fatali se dovessero essere sottovalutati. Si tratta della figlia del sultano, la bellissima Eugine, e del suo innamorato, un principe proveniente da una delle regioni vicine. Ucciderli entrambi sarebbe semplice, molto semplice. Il Visir ci ha pensato migliaia di volte, ha gustato ogni singolo momento di quelle scene, ma poi si è reso conto che sarebbe stato un errore imperdonabile: doveva sposare la figlia del sultano per avere l'approvazione del popolo, e il suo bel principe sarebbe stato l'arma del ricatto.

Ora il piano del Gran Visir sta finalmente giungendo a compimento: il sultano è morto, il bel principe è chiuso in fondo ai sotterranei e la principessa ha a disposizione un'ora per decidere se sposare il Gran Visir o assistere all'esecuzione del proprio amato. Un gran bel piano, quasi perfetto... ma il principe di Persia non ha nessuna intenzione di assistere passivamente a tutto questo e, guarda caso, conosce anche un paio di passaggi segreti che lo aiuteranno a uscire dalla sua prigione. La sfida ha inizio: 60 minuti per uccidere o morire!

La storia come abbiamo detto è sempre quella, così come il funzionamento del gioco. Bisogna esplorare tutti e venti i livelli del palazzo, scoprendo di volta in volta dove si trovano porta e meccanismo di apertura per poter raggiungere il piano superiore. Si può camminare, correre, saltare, arrampicarsi e, dopo aver recuperato una spada, combattere. Le trappole si sprecano e le guardie non sono certo poche.

Andando avanti nel gioco è possibile recuperare alcune pozioni magiche dai differenti poteri: le più semplici guariscono una sola ferita, altre le guariscono tutte aggiungendo un punto ferita in più a quelli di base, altre ancora permettono di compiere azioni particolari.

Il maggiore ostacolo al completamento di queto gioco è sicuramente il tempo: le vite sono infinite, ma ogni volta che si esauriscono i punti ferita bisogna ricominciare il livello da capo, e intanto i minuti passano. Venti livelli non sono pochi, ma Principe di Persia è così affascinante e coinvolgente che difficilmente vi darete per vinti prima di averlo completato interamente!

Dal punto di vista grafico Prince of Persia su Mega CD presenta la prima delusione: quello che doveva essere uno dei punti di forza del gioco si è infatti rivelato nulla di speciale, con fondali e sprite che, pur essendo discreti, risultano inferiori alle aspettative. Il personaggio del principe si muove sempre fluidamente ed è disegnato meglio, ma è tutto qui.In particolare. Una nota dolente anche per la musica, in stile orientale ma a lungo andare diventa insopportabile: fortuna che si può togliere.

Purtroppo le nuove opzioni (velocità di gioco e di combattimento, salvataggi, hit score parziale, personalizzazione del principe...) non sono sufficienti a colmare le "lacune" di un "ideale versione CD" e a a Prince of Persia il meritato successo.

Andrea Fattori

Forse è meglio calarsi, invece di lasciarsi cadere

Andiamo a pigliare la bottiglietta di vino!

E una guardia è andata!

Le stanze della principessa con tanto di clessidra contaminuti...

MEGA CD	
GRAFICA + discreta ma... - ... doveva essere molto migliore	79
SONORO + effetti realistici - litanie insopportabili	82
GIOCABILITÀ + resta sempre divertente - pochi livelli	88
SEGA	85

SNOW

86

GIOCATORI	2
LIVELLI	100
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Signore e signori fate bene attenzione: è uscito, scavalcando tutti i computer e le altre console, Bubble Bobble II... ehm no, scusate, non si tratta proprio di Bubble Bobble II, bensì di Snow Bros; ad ogni modo ci siamo quasi.

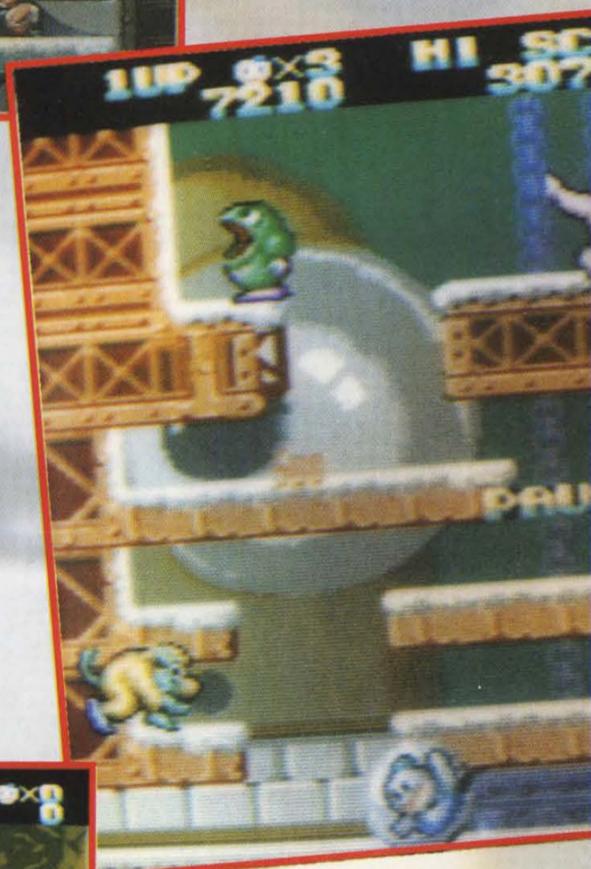
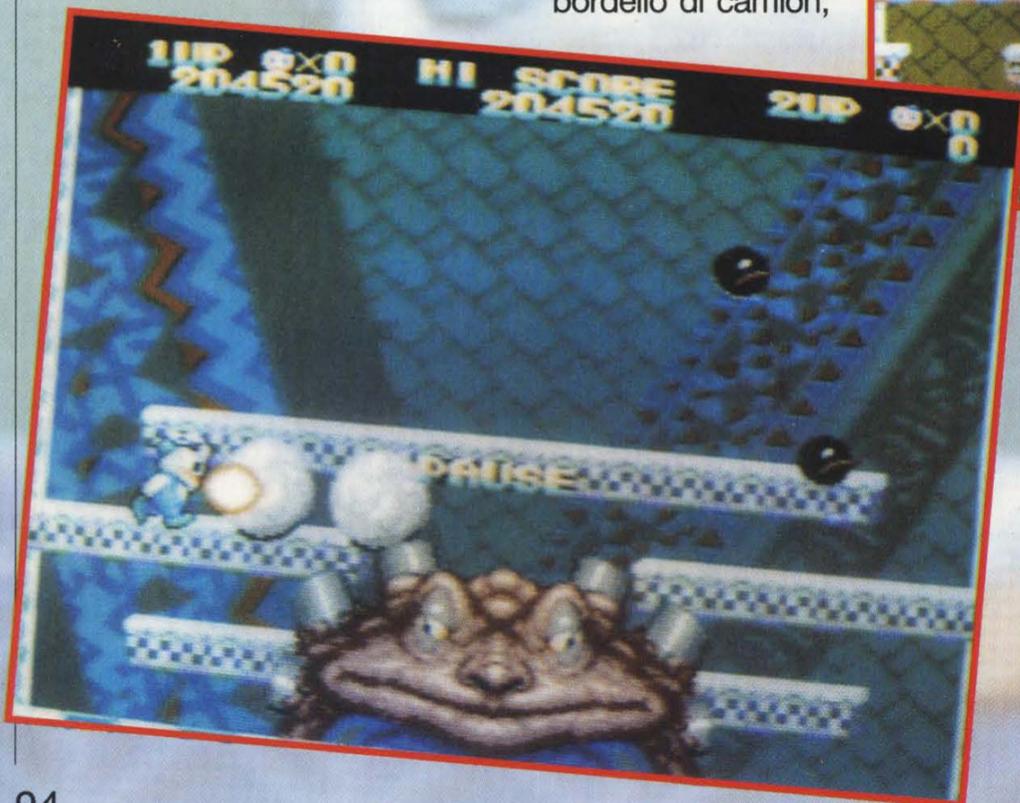
Mai pensato a una plastica estetica?

Vi ricordate quel simpaticissimo coin op che assomigliava tantissimo a Bubble Bobble, ma che vedeva come sprite principali non più due draghetti, bensì l'omino della Michelin e suo fratello?
Orbene, anche se non lo ricordate affatto, ecco qui per voi la conversione per il vostro inseparabile Super Nintendo. Aspettate un attimo, credo di aver sbagliato qualcosa, si, in effetti dalla regia mi dicono che la conversione è stata fatta per il Mega Drive, e non per il Super Nintendo. Scusatemi, incidenti di percorso (spesso fatali per i redattori disattenti... NdAlex).
Dicevo, da oggi stesso avrete la possibilità di divertirvi col gioco che fino a ieri vi ha fatto spendere quintalate di monetine, per non parlare delle ore di stressante lavoro per scroccarle.
In ogni modo la storia, anche per chi è nato giocando con questo coin op, va detta, soprattutto perché sono convinto che la sappiano veramente in pochi.
Nick & Tom sono i due bomboloni che fanno da testimonial nelle pubblicità della Michelin; queste due stranissime bestioline, dopo essere state in televisione, nei cartelloni pubblicitari e sulla cabina di un bordello di camion;

Ehi, pinguinoni! Giochiamo a palle di neve?

sono riusciti ad arrivare anche sul nostro video, e con che virulenza!
La storia è sempre quella: le vostre due fidanzate, conosciute in tutta la città col nome delle "due principessone" sono state rapite dal solito pedante cattivone, che le ha rinchiuse nel garagge (come dice il mio vicino di casa).
I due bros, venuti a conoscenza del fattaccio, hanno subito cominciato a pensare a qualcosa

Opplà! Preso un altro!

per fare un po' di soldi e nel contempo salvare le loro belle principessone. Sono quindi riusciti a farsi scritturare in un videogioco (vi assicuro che la Tengen li ha pagati molto bene) per rendere più colossale la loro operazione di salvataggio.
Per salvare le vostre future spose dovrete attraversare ben 50 livelli pieni zeppi di creature strane, che una volta tanto non mi stanno simpatiche, come: diavoletti che assomigliano più a mucca che al signore delle tenebre, lottatori di sumo che non assomigliano a nessuno perché nessuno gli vuole assomigliare, strani esseri con calzamaglia azzurra aventi un naso come un bambino di sette anni (lungo come un bambino di sette anni), e via dicendo.
Per devastare queste odiosissime bestiacce purtroppo non avrete in dotazione bombe atomiche o libri di matematica da scagliare nella schiena degli orridi esseri, bensì un semplice sparettino che tramuterà le creaturose (misto fra creature e schifose o pallose o...) in macigni granitici facilmente eliminabili con una spinta. Fate però attenzione, imparare a usare bene i macigni è molto importante; infatti, se spingendo il sassone questo rotolando colpirà altre creaturose, fioccheranno punti a iosa e potenziamenti per la vostra scadente arma; i sopracitati macigni vi saran-

V BROS

no ancor di più utili quando vi troverete faccia a faccia col mostro di fine livello, il quale si potrà annientare solo con l'ausilio di indovinate un po' cosa.
Arrivati al termine dei cinquanta livelli e battuti i mostroni finali che si trovano ogni dieci (tra l'altro molto impegnativi), il vostro compito nei panni di Nick e Tom sarà finito, e comincierà quello delle vostre due fidanzate. Sorpresi? Ebbene lo ero anch'io, ma è così, la storia vuole che il solito e sempre più pedante cattivone, dopo essere stato sconfitto dai due ciccioni, si sia arrabbiato ancora di più e abbia rapito proprio i due che gli avevano sottratto le donzelle, nascondendoli nello sgabuzzino del suo monolocale.

Ma il sumo tori non avrà un po' di freddo?

Voi a questo punto sarete alla guida delle due principessone, e dovrete affrontare altri 50 livelli prima di vedere la tanto agognata fine (vedrete che sorpresa); le armi in vostro possesso rimarranno invariate (in poche parole sputate ancora roba incandescente), e così tutto quello che dovrete fare.
Siamo finalmente arrivati alla descrizione tecnica del gioco: graficamente è fatto veramente molto bene (non ho trovato grosse differenze rispetto al coin op), colori sempre vivi nei primi 50 schermi, mentre molto smorti nei successivi.
Gli sprite sono indubbiamente ben disegnati e animati, mentre per quanto riguarda i personaggi principali forse qualche frame di animazione in più non avrebbe fatto male; i loro movimenti comunque non influiscono minimamente sull'alta giocabilità di questo titolo.

Mmm, che fame!

Non ho ancora capito quante gambe abbia il mio personaggio...

Ok, allora guardate tutti qui e sorridete...

La parte sonora lascia abbastanza indifferenti, ci sono dei buoni effetti sonori e delle accettabili musichette, ma si è talmente presi dal gioco che quando siete lì lì per morire o per uccidere un nemico degli effetti sonori neanche ve ne accorgete.
Se infine vogliamo parlare della giocabilità bisogna tenere conto di numerosi aspetti: iniziamo col dire che come gioco non è affatto facile; probabilmente anche i programmatori se ne sono resi conto e hanno così inserito un sistema di password che lo ha facilitato a mio avviso eccessivamente.
Infatti queste password, garantendo al giocatore crediti infiniti, faranno finire il gioco in poco tempo anche al più testone dei dilettanti; certo, ci sono tre livelli di difficoltà, ma allungheranno di poco la vita di Snow Bros (basta non usarli, i codici. NdAlex).
Questo titolo comunque non mancherà di farvi passare delle ore liete, magari assieme a un vostro amico che possiede un PC e che non potrà mai vederlo sulla sua macchina. Gratificante no?

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE	
GRAFICA 89 +molto colorata e nitida + fedele all'originale	89
SONORO 82 +buoni effetti sonori -musiche anonime	82
GIOCABILITÀ' 81 + buona ma... - abbasso i codici	81
TENGEN	86

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Ma guarda un po' cosa va a tirare fuori la Mindscape, nota ditta di software per Amiga... Sbaglio o è proprio il tie in della saga del cyborg più famoso nella storia del cinema?

THE TERMINATOR

E' un po' grosso da uccidere con un fucilino, o no?

E io che pensavo che questa licenza se la accaparrasse come al solito la Ocean. Beh, non nascondo che ci sono rimasto un po' male, soprattutto perché, dopo Addams Family II, cominciavo a nutrire un certa fiducia nella ditta che, circa nove anni fa, cominciò la sua carriera computeristica con Parallax (chi se lo ricorda?) su Commodore 64. Comunque, vediamo un pochino cosa ne ha fatto la Mindscape di questa promettente e succosa licenza (e non chiedetemi la storia di Terminator I e II perché non ve la racconto lo stesso, dato l'esiguo spazio a mia disposizione). AAAARRRGGGHHH! Mancava solo che ci mettesse uno stramaledettissimo SUPER davanti! The Terminator è un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale, e sebbene non sia tecnicamente malvagio, presenta un concept e uno schema di gioco alquanto scadenti. Passiamo al microscopio il periodo precedente: il gioco presenta un parallasse triplo (primo piano, secondo piano dove si muovono gli sprite, e sfondo) che si muove in maniera generalmente molto fluida (con qualche sporadico comunque trascurabile rallentamento), quindi un punto alla realizzazione tecnica, ma nel complesso questa cartuccia è un mix mal riuscito tra Operation Contra (gli stage dispari) e Lethal Weapon. Tutto ciò che dovrete fare sarà, nei panni del buono della situazione, che non mi ricordo mai come si chiama (Kyle Reese NdAlex) (grazie, Alex), blastare tutti i nemici sullo schermo perdendo il minor numero di vite. Azione piuttosto monotona e ripetitiva, quindi.
Carine le musiche, inesistente (vergogna!) uno schermo opzioni o una qualsivoglia selezione del livello di difficoltà, e sufficienti gli effetti sonori.
Davvero bella, invece, la presentazione digitalizzata, che risulta indubbiamente essere la cosa migliore del gioco (anche se non capisco perché la facciano fastidiosamente vedere a spezzoni intervallati dai logo dei titoli o dallo schermo dei punteggi).
Acquistatelo solo se siete degli sfegatati(ssimi) fan della serie.
Augh! Passo e chiudo.

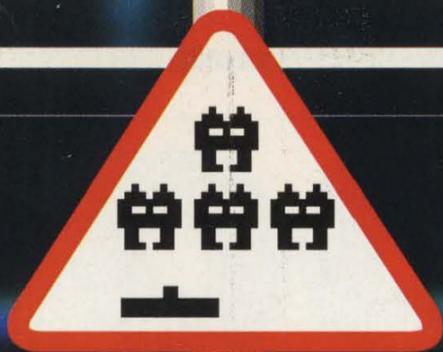
Piermarco Rosa

Forse questo salto l'ho fatto un po' troppo corto...

E lasciatemi salire le scale in pace

Che bella macchina!

SUPER NES	
GRAFICA +fluida	85
SONORO +godibile nella norma	78
GIOCABILITÀ -monotono e noiosetto	70
MINDSCAPE	70

69

GIOCATORI	1
LIVELLI	7
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Dopo mille anni di pace e di prosperità tali da far sì che i popoli della Terra arrivassero a convertire le loro tecnologie belliche per il bene dell'esplorazione, della pace e dell'armonia (ma ci credereste? Proprio il buon vecchio Homo Sapiens)...

Per fortuna non c'è Stan che cerca di vendermi un'astronave usata!

WARPSPEED

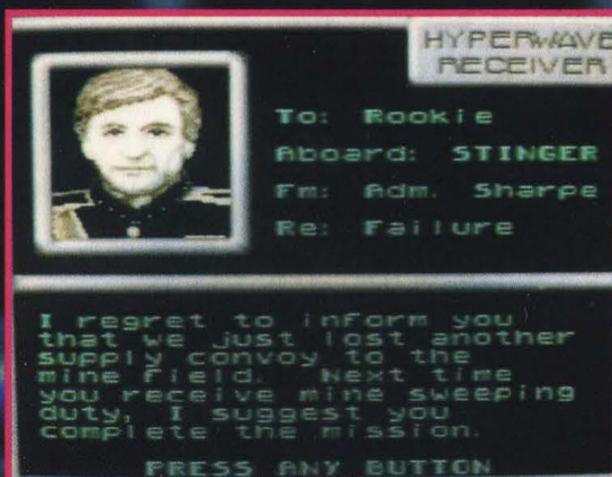
Ecco arrivare, immancabile, l'ORDA (credo che ciò voglia dire in tipico linguaggio ordesco:"Organizzazione Rappresaglia Devastantissima e Assoluta) un'enorme accozzaglia di navi aliene di diverso calibro, tonnellaggio, stazza, taglia, dimensione, gusto, con il sottilissimo scopo di devastare i successi conseguiti dagli abitanti della Terra (Totale Emancipazione Rapinatori Rapitori Assassini).
Attraverso i terribilmente numerosi Buchi Neri sparsi in lungo e in largo per gli otto settori in cui è divisa la Galassia Umana, è tutto un divampare di scontri e battaglie stellari. Da una parte tutta una serie di navi aliene e dall'altra gli Star-Fighter terrestri, pochi ma ciascuno in grado di tener testa a un sacco di navi avversarie.
Alla guida di questi caccia multi-ruolo, ogni-tempo, sempre-buoni, ottimi-affari, venga-dotto', tutta un'accozzaglia di gente rinnegata è pronta a rischiare il collo per la buona vecchia Biglia Azzurra.

Una scena del dogfight spaziale...

Certo fin qui nulla di nuovo, e nemmeno nel seguito del gioco c'è qualche novità eclatante. La visuale è interna alla nave, dall'abitacolo per intenderci, e alcuni schermi vi terranno informati sulla vostra posizione nei vari quadranti di spazio in base a coordinate standard, sulla vostra velocità e sulla situazione tattica intorno a voi. E' però possibile avere anche la situazione strategica del settore di spazio, e tramite la carta stellare relativa viaggiare a velocità Warp per raggiungere rapidamente le varie destinazioni.
Ma l'aspetto su cui è incentrato il gioco è la serie di dogfight che dovrete vincere con le navi avversarie nel corso di una serie di scenari che costituiscono il tentativo di rivalsa umano nei confronti dell'Orda.
Quello che abbassa notevolmente la valutazione del gioco è una realizzazione tecnica alquanto approssimativa, con una grafica piuttosto spartana e un sonoro decisamente limitato. Per quanto riguarda la giocabilità i combattimenti sono considerevolmente difficili e a volte sembra che i comandi rispondano con una certa difficoltà. Certo nessuno ha mai detto che fare i difensori della Terra debba essere per forza facile, e poi Wing Commander su cartuccia per Mega Drive non c'è...

Christian Antonini

Uno schermo di status riassuntivo...

E una lavata di capo perché non ho ripulito bene lo spazio dalle mine...

MEGA DRIVE	
GRAFICA -Poco definita -non rende la profondità	70
SONORO -limitato	65
GIOCABILITÀ +Duri da uccidere -difficile da gestire	75
ACCOLADE	69

TINY TOON

90

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

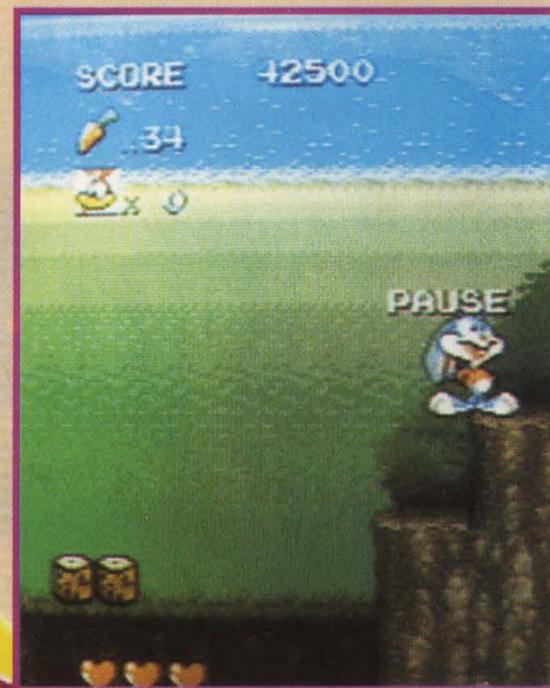
Giocando a Tiny Toon Adventures si ha la stranissima impressione di avere un deja vù... Provate a cambiare un attimo il personaggio principale, aggiungendogli una copiosa dose di aculei blu e sostituite il suo fiero compagno con una volpe a due code, e otterrete il più famoso platform del Mega Drive!

Oh, ma quante belle carote!

La terra di Cartoonia: splendida, allegra, luminosa. Nessuno si faceva mai male (anche se pianoforti in testa e candelotti di dinamite erano all'ordine del giorno...), tutti giocavano gaiamente, non esistevano problemi economici... non poteva certo durare!
Si sa, ormai anche dovreste averlo capito, i cattivoni supergenialoidi e frustrati non possono proprio reggere queste situazioni idilliache. Probabilmente tutto questo si scontra con i loro principi filosofici, forse, più semplicemente, possiedono delle particolari ghiandole che li portano a distruggere tutto ciò che esiste di bello e felice. Sta di fatto che anche Cartoonia è caduta sotto i perfidi piani di un crudele scienziato pazzo, nichilista e anche un pochino egocentrico: il perfido dottore ha infatti rapito tutti i tartasauri (probabilmente si tratta di qualche altro animale, ma vi assicuro che l'impressione è assolutamente quella!)(impressione di tartasauro? E' qualcosa di simile alla sensazione di assorbimento? NdAlex) e li ha sparsi per il magico mondo dei cartoni. Inutile dire che lo scienziato non si è limitato a questo, ma ha anche provveduto a spargere i soliti mostri un po' ovunque, questa volta in veste di animali crudeli e infidi.
Così, atterriti da quanto accaduto, gli abitanti di Cartoonia si sono affrettati a cercare qualcuno di adatto per riuscire a sconfiggere il dottore e recuperare i poveri tartasauri.

Bellissimi i colori di questo quadro, non trovate?

La signora in disco volante mi ricorda tanto i pronipoti...

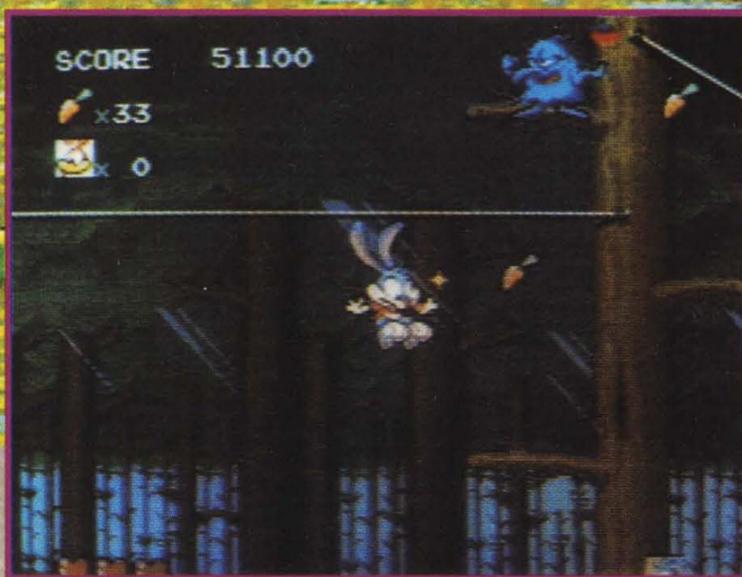
Io non avrei uno sguardo così fiducioso se mi trovassi di fronte a un tipo del genere!

I ADVENTURES

Unanimamente il pensiero venne diretto a Sonic, l'intrepido porcospino di casa Sega già reduce da numerosi salvataggi, sempre pronto a schierarsi con i più deboli... beh, quasi sempre pronto! Questa volta, infatti, Sonic aveva deciso di prendersi una bella vacanza e si era ripromesso che niente o nessuno avrebbe potuto disturbarlo. Ovviamente il simpatico porcospino era disposto a fare uno strappo ai propri propositi, ma solo in cambio di svariate decime di milioni di dollari e di un biglietto per la finale del NBA americana. Così, i poveri abitanti di Cartoonia - che non avevano assolutamente intenzione di separarsi dai propri biglietti, alla faccia di tutti i tartasauri del mondo - decisero che era necessario trovare qualcun altro. Per l'occasione venne rispolverato il grande eroe nazionale, Mr. Rabbit Roger. Purtroppo, anche in questo caso la risposta non fu delle migliori: Ruggero il coniglio aveva infatti in programma una romantica gita a Venezia con la propria adorabile mogliettina, quella stupenda ragazza con delle curve tali da far venire un infarto anche a un bue tibetano! In fondo, come dargli torto: aveva dovuto fare carte false per conquistarla e ora, tra un'avventura e l'altra, non aveva ancora avuto modo di godersi la sua allegra compagnia.

Una bella mappa non guasta mai...

Ma guarda chi si vede, Dizzy Devil!

Ecco, per una carota ora faccio un bel volo!

Una gita nel bosco...

La scelta cadde così sul cugino di Roger, un simpatico e sveglio coniglio che aveva trovato lavoro come addetto alle luci negli show della Warner Bross. Le speranze nei suoi confronti non erano esattamente tra le più rosee, ma presto questo piccolo roditore avrebbe stupito tutta Cartoonia: avrebbe liberato tutti i tartasauri e avrebbe definitivamente sconfitto il malvagio dottore (almeno così diceva lui a tutte le conigliętte della zona).

E così, tanto per cambiare, il gioco comincia con il nostro

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC
VIDEOGIOCHI PER MEGADRIVE-SUPERNES GAMEBOY-GAME GEAR.

RIPARAZIONI CONSOLE

TELEFONA PER SAPERE LE ULTIME NOVITA' !!!

AMIGA

COMPUTERS AMIGA

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 119.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 29[illegible].000
Espansione 1MB per 1200	TELEFONARE
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

PC

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.100.000

SUPEROFFERTA PC 486/DX/33

4 Mb di Memoria — 1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 120 Mb — 1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela — 2 Porte Seriali
1 Mouse — 1 Tastiera Estesa
1 Porta Game

L. 2.790.000

SCANMAN

Scanner manuale con software Graytouch per aquisizione di immagini a 256 livelli di grigio.

L.299.000

SOUNDBLASTER PRO

Scheda audio stereofonica con predisposizione per il collegamento di CD-Rom.

L.299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

CONSOLE

SUPEROFFERTA

SUPERNES CON SUPERMARIO WORLD
1 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 330.000

SUPERNES CON 1 JOYPAD
A SOLE
L. 279.000

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000

GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPERMAGIC GAME CONVERTER

Permette di utilizzare le cartucce SuperNes americane,giapponesi, ed europee su ogni modello di SuperNes.

L.45.000

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz.	L. 1.000 cad.
50 Pz.	L. 850 cad.
100 Pz.	L. 800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz.	L. 1.500 cad.
50 Pz.	L. 1.400 cad.
100 Pz.	L. 1.300 cad.

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40 Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb

L. 159.000

MONITOR

COMMODORE 1960
L. 749.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Posti Blue Box	L. 2.500
50 Posti con chiave	L. 10.000
100 Posti con chiave	L. 16.000
150 Posti a cassetto	L. 35.000

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500	L.59.000
Per A600	L.65.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

Vedi un po' se non mi somiglia quello dall'altra parte!

conglieroe (un eroe coniglio può sembrare una contraddizione in termini, ma se anche le formiche si inc...ano perché i conigli non possono diventare coraggiosi?) sulle sponde della terra di Cartoonia, perfettamente NON equipaggiato per affrontare qualsiasi avversario in una lotta contro il tempo. Per riuscire a completare l'avventura è necessario esplorare tutte le regioni, passando da montagne a boschi e via dicendo, e raccogliere i tartasauri. Ogni regione viene suddivisa in livelli, alla fine di ognuno dei quali si trova uno dei simpatici animaletti. Per coloro che non fossero stati attenti prima - e per quelli che cominciano a leggere le recensioni dal fondo, che tanto non si capisce niente lo stesso - ricordiamo che il malvagio e malefico dottore non è certo stato avaro di bestie feroci per intralciare la strada al nostro eroe, compresi animali impazziti alla fine di ogni regione. Per eliminare le insidiose bestiacce ci si può saltare sopra (funziona sempre!), utilizzare i numerosi oggettilli sparsi per i livelli o - dopo aver raccolto un numero sufficiente di carote - chiamare in aiuto un altro celebre personaggio dei cartoni, compreso il famigerato Beep-Beep (ammazzatelo per favore!).

I quadri, inizialmente fin troppo semplici, diventano sempre più complessi a mano a mano che si avanza nelle terre di Cartoonia, fino a portare i giocatori in uno stato di paranoia totale. I movimenti sono fluidi e veloci, la grafica di fondo varia e piacevole e la giocabilità ottima. L'unica cosa che può lasciare abbastanza perplessi è la sopracitata somiglianza con Sonic: a parte gli scherzi, i due giochi presentano similitudini veramente inquietanti, che non si limitano certo al concetto di base e alla grafica. Persino i bonus sono spesso simili, sia per aspetto che per effetti!

Al di la di quest'ultima considerazione, Tiny Toon è veramente bello, giocabile e destinato a durare per parecchie settimane. Se vi foste persi Sonic o se lo avete amato tanto da volerlo rigiocare, non fatevi scappare questo nuovo titolo della Konami.

Andrea Fattori

Ahia! Questo fa un po' male...

Facciamo attenzione al coccodrillo sul fondo!

Un bel saltino per evitare la palla e il gioco è fatto!

Vorrei spendere anch'io due parole a proposito di Tiny Toon Adventures, ma vorrei soprattutto sdrammatizzare la somiglianza con Sonic sottolineata da Andrea. In fondo oggi come oggi i platform si fanno in tre maniere: o veloci con un sacco di cose da raccogliere, o coi cubi da prendere a testate per poi montare su dei rettili o a schermo fisso con palle di neve piuttosto che gocce d'acqua piuttosto che arcobaleni da lanciare in giro. Quindi direi che le considerazioni fatte su TTA a proposito di somiglianze possono essere fatte su almeno un terzo dei platform in giro o di prossima uscita (vedi Bubsy, Wizzy and Lizzy, l'ultimo Robocod, Superfrog e via dicendo). Una buona licenza sfruttata bene, a differenza di episodi precedenti e un ottimo gioco.

Alex

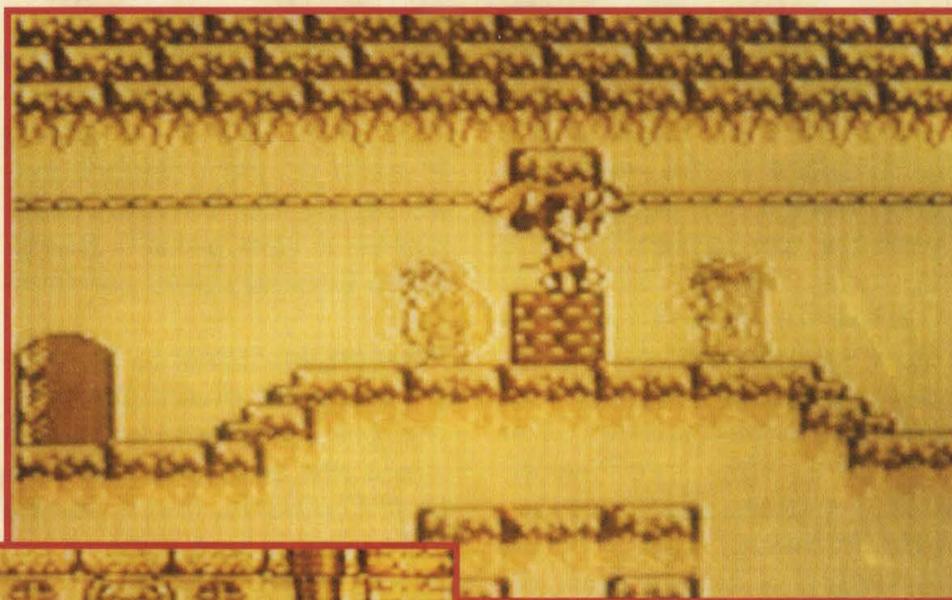
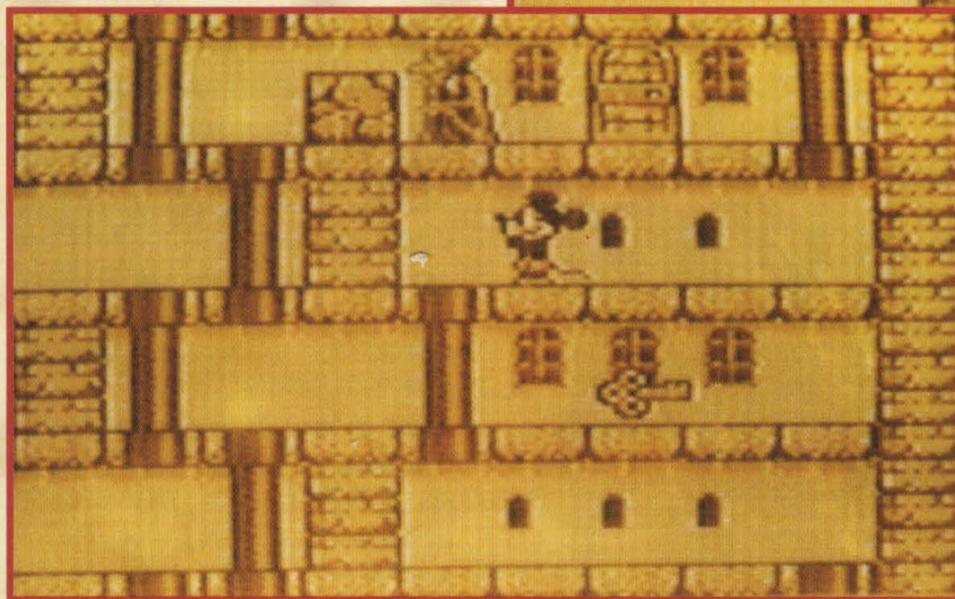
MEGA DRIVE	
GRAFICA + molto gradevole + estremamente varia	90
SONORO + musica d'effetto +numerosi effetti	89
GIOCABILITÀ + immediato + buona longevità	90
KONAMI	90

MICKEY

GIOCATORI 1
LIVELLI -
LIVELLI DI DIFFICOLTA' -

88

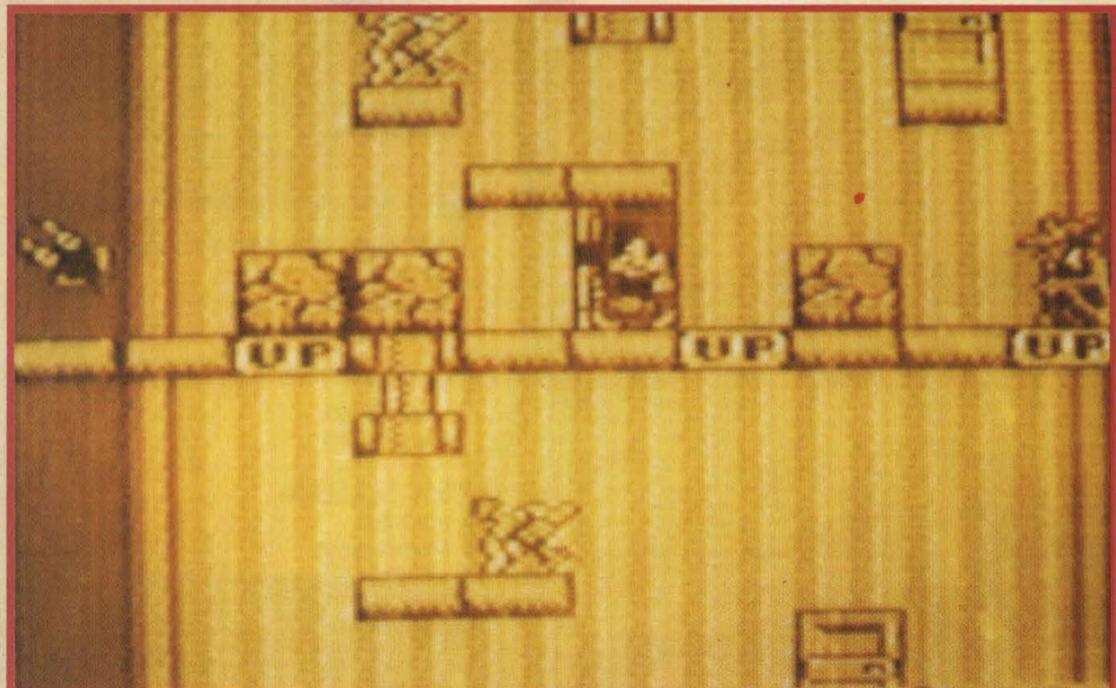
- Caro?
- Dimmi Minnie!
- Che razza di scherzo è mai questo? Un invito con sopra stampata una corona?
- Non lo so, tesoro; io non te l'ho mandato... Cosa? Un invito di qualcun altro!!!

Cosa fareste voi se riceveste un invito a cena da un Re? Accettereste, no? Per cui mi sento abbastanza giustificata se capisco al volo Minnie, che per una sera si mette un po' a posto, s'infila il vestitino della festa, si pettina per bene e si reca a mangiare nel castello reale. E poi, invece? Beh, viene rapita. Ecco! Lo dico sempre io! Vai a fidarti degli degli

Penzolon penzoloni...

Un po' di tubi in cui schiacciarsi...

uomini!
Per fortuna invece ci si può sempre fidare dei topi! Per cui il mite, coraggioso Topolino, eroe indimenticabile di mille avventure (nelle quali è, a mio avviso, abbastanza odioso, perlomeno in quelle investigative NdAlex), si lancia al salvataggio della propria amata.
Il prode roditore dovrà affrontare tutti i piani del castello, per giungere infine allo scontro con il cattivone di turno, che probabilmente è un parente del babbo di Kid Dracula (tra mostri ci si conosce sempre, e spesso si è pure parenti. Dovete sapere che Frankenstein e la sorella di Dracula...).
Si tratta di un classicissimo platform, in cui il vostro scopo è quello di raccogliere, livello dopo livello, tutte le chiavi sparse per il castello, in modo da poter continuare ad aprire le porte che trovate sulla vostra strada.

I sotterranei del castello sembrano un po' freddini

Gli abitanti del castello stesso però non saranno molto d'accordo a farvi passare: perciò vi toccherà evitare contatti con streghe, lumache giganti, maiali, Gambadilegni (?), alberi animati (che si comportano in maniera più intelligente di tutti, assieme ai maiali...), carte da gioco e via dicendo, fino ad arrivare al Re Cornuto, il terribile sovrano delle tenebre (a me sembra un po' ridicolo, come nome, per un terribile sovrano...).
Lungo la strada sarete in grado di raccogliere e utilizzare

Saltiamo un po' in questo schermo, ma attenti alla vecchiarda!

Y MOUSE

diversi oggetti, come l'arco e la freccia per sparare ai mostri (attenzione, però, un arco uno sparo)(due gusti due baci... NdAlex), bombe che esplodono al contatto (coi cattivi), martelli per sbriciolare massi che qualcuno lascia in giro (ma non fanno mai pulizia in questi castelli?), piccozze per scalare i sassi così resistenti da non poter essere fatti a pezzi, fulmini per far scoppiare tutti i nemici sullo schermo, ecc.
La via da seguire non è comunque semplice e lineare: spesso dovrete fare dei giri tremendi passando da scale, schiacciandovi dentro tubi (alla Mario), saltando e teletrasportandovi per riuscire a recuperare tutte le chiavi dello stage e raggiungere la porta che vi farà salire, e tutto questo diventa piuttosto additivo, nel senso che passerete le ore a cercare di superare, uno per uno, tutti gli stage del castello.
Iniziamo a parlare della grafica: il Topolino in questione è quello dei vecchi fumetti e lungometraggi Disney, quindi quello coi guantini e le scarpone gialle, i pantaloncini rossi coi bottoncioni gialli e la coda (che manca nei fumetti odierni). E' molto simpatico, come personaggio, e si muove velocemente. Anche gli sprite dei cattivi (con qualche lieve eccezione) sono disegnati bene, e contribuiscono molto all'atmosfera (se non mi credete guardate la faccia dell'albero mentre vi insegue e ne riparliamo). Il sonoro è abbastanza buono, con una musichetta carina (solo nella prima mezz'ora, dopo abbasserete il volume) ed effetti tutto sommato nella norma. Per quanto riguarda la giocabilità, il sistema di controllo è abbastanza buono; farete però un po' di fatica ad abituarvi a usare le cose, o meglio, a non usarle (ad esempio, solo le frecce e le bombe vengono usate in ogni caso, gli altri oggetti potrete usarli solo al momento opportuno, per cui è inutile tentare di uccidere una lumaca a martellate perché il martello serve solo per i massi). Per il resto tutto ok, nel senso che una volta che ci avrete preso la mano non smetterete di giocare tanto facilmente, e siccome i livelli non sono esattamente facili facili anche la longevità è assicurata. Non preoccupatevi, non dovrete nemmeno rifare tutte le volte quel passaggio così difficile, perché i programmatori hanno pensato anche a questo, fornendovi la possibilità di ricominciare la partita dal livello a cui l'avete interrotta, mediante un comodo sistema di password. E' bello.

Ulli

Chissà cos'ha da sorridere sempre, quel topo!

Ora mi teletrasporto; notate Pietro Gambadilegno e l'albero, come sono fatti bene

Altro livello con un po' di scale; notate i blocchi da dieci tonnellate da mollare in testa alle streghe!

GAME BOY	
GRAFICA + bel Topolino + bei cattivi	90
SONORO + bella musichetta - non a lungo	79
GIOCABILITÀ + additivo - un po' difficile	90
KEMKO	88

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

Vacanze, infine! Che l'anno lavorativo sia soltanto un preludio all'estate, un modo per potersi gustare meglio il riposo e i divertimenti? Direi che non c'è dubbio. Le calde giornate estive, si sa, vanno passate all'aperto (al massimo in discoteca), per cui non è certo il periodo migliore per i giochi da tavolo, ma capita sempre una serata tra amici in cui non si sa cosa fare. Allora, approfittando della momentanea mancanza di novità, dedichiamo lo spazio di questo mese a un rapido revival dei migliori titoli di questi ultimi anni.

A COSA GIOCHIAMO OGGI?

Apriamo la parata con i giochi a indovinelli: si tratta di un genere da sempre diffusissimo, ma che proprio in questi ultimi tempi ha conquistato il posto d'onore tra i giochi da tavolo. Il primo, ormai un classico indimenticabile, è Trivial Pursuit: un tabellone con percorso e migliaia di domande su sei argomenti specifici (dalla storia allo spettacolo), veramente divertente e coinvolgente. La meccanica è semplice, le domande estremamente varie e particolarmente accurate. L'ideale per gruppi particolarmente nutriti. Più originale è invece Taboo, il gioco delle parole proibite, dove i giocatori - sempre organizzati a squadre - devono fare capire ai propri compagni un determinato vocabolo, senza però pronunciare nessuna delle parole Taboo a esso associate. Serve molta fantasia e una conoscenza ottima dei sinonimi. La tecnica è simile per Visual Game e Pictionary - due giochi praticamente identici -, ma questa volta per farsi capire è necessario ricorrere a dei disegni: un minuto di tempo per esprimere concetti, azioni, idee sulla carta, per due dei giochi più divertenti della storia ludica di ogni tempo. Chiudono infine Twenty Questions, dove bisogna indovinare l'identità di un personaggio attraverso una serie di domande, Saltinmente, alla ricerca di una serie di vocaboli (cose, animali, ecc.) che inizino con una particolare lettera, e il famosissimo Scarabeo, sul quale è inutile spendere parole.

Un altro genere di grande richiamo, fin dai tempi degli scacchi, è quello bellico: simulazioni più o meno accurate di grandi battaglie. Risiko è probabilmente il più famoso di questa categoria, oggi arricchito da Risiko Più (ambientato in Europa nell'800, mediocre) e il bellissimo - nonché nuovo - Futurisiko, con missili strategici, supersottomarini, fabbriche e moltissime carte. Tra i più semplici troviamo anche Minos, della Ravensburger, ambientato nel Mediterraneo ai tempi di Creta e compagnia, dove all'aspetto bellico si unisce anche quello coloniale, per una miscela esplosiva. Axis & Allies rappresenta invece il classico prodotto per appassionati: ambientato nella 2° Guerra Mondiale, ripropone i terribili scontri tra Alleati e Asse per il dominio del mondo. Le regole sono abbastanza complesse ma molto realistiche. Purtroppo è molto lungo (soprattutto la preparazione) e richiede un certo impegno.

Il terzo grande filone di giochi da tavolo è quello degli investigativi: Cluedo, Colpevole, Scotland Yard. La meccanica di gioco è fondamentalmente diversa, ma resta il concetto di base, ovvero quello di raccogliere indizi, girando attraverso varie locazioni, per poi formulare un ipotesi e catturare il colpevole. Tra tutti Cluedo si distingue per la scenografia e l'atmosfera, mentre Scotland Yard risulta più veloce e divertente. Niente male anche Colpevole, concettualmente abbastanza vicino al Gioco di Ruolo.

Chiudiamo infine con un genere nuovo ma che conta già su di un pubblico vastissimo: i giochi d'avventura tridimensionale. Si tratta di simulazioni fantasy o fantascientifiche, dove si fondono elementi da gioco di ruolo con altri appartenenti ai wargame tridimensionali. I più celebri in assoluto sono Heroquest e Starquest - il primo fantasy, il secondo fantascientifico - entrambi corredati da numerosissime espansioni con nuove avventure e miniature. Di volta in volta uno dei giocatori amministra le forze del male e propone uno degli scenari disponibili, dando ai giocatori una missione da compiere e utilizzando tutti i mezzi in suo possesso per fermarli. Meno valido dal punto di vista delle regole - pur offrendo una grande quantità di ottime miniature - è invece Battle Masters, più vicino al gioco di guerra vero e proprio.

Purtroppo lo spazio è troppo poco per un esame accurato di ogni singolo titolo, ma spero che questo articolo vi possa almeno fornire qualche indicazione utile sulla scelta dei vostri acquisti futuri: buone vacanze!

Andrea Fattori

Via Veturia, 68
00181 Roma

Tel. (06) 786825
Fax (06) 786174

CONSEGNE IN 24 ORE!
SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE.
VENDITA PER CORRISPONDENZA

TELEFONATECI!!!
ABBIAMO I PREZZI
PIÙ BASSI D'ITALIA

ARRIVI SETTIMANALI DALL'AMERICA E DAL GIAPPONE

SUPER NES

LE NOVITÀ

2020 BASEBALL
ADAMS FAMILY II
ALIEN III
ALIEN VS PREDATOR
BATMAN RETURN
BIO METAL
BLUES BROTHERS
BUBSY
COOL WORLD
CYBERNATOR
DEAD DANCE
DRAGON BALL Z II
DRAGON MAGIC
DRAGON'S LAIR
F1 EXAUST HIT II
FATAL FURY
FINAL FIGHT II
FIREPOWER 2200
FLYING HERO
GHOST BOY
HIT THE ICE
HUMAN GPRIX
IKARY WARRIORS
ININDO WAY OF STONES
JACKY CRUSH PINBALL
JIMMY CONNORS TENNIS
JOE & MAC II
KIKI TAKAY
KINGS OF RALLY
LETHAL WEAPON
LOST VIKINGS
MAGICAL QUEST
MARIO IS MISSING
MORTAL KOMBAT
POP TWIN BEE
RANMA 1/2 PART 2
RUSHING BEAT RUN
SPINDIZZY WORLD
STARFOX
STREET COMBAT (RANMA 1/2 USA)
SUPER BIKURRIMEN
SUPER BOMBERMAN
SUPER CONFLICT
SUPER GOAL
SUPER STAR WARS
SUPER STRIKE EAGLE
TAZMANIA
TECMO NBA BASKETBALL
TERMINATOR
TINY TOON'S ADVENTURE
TOM & JERRY
TOYS
ULTIMATE FIGHTER
WAYNE'S WORLD

I CLASSICI

ACTRAISER
AMAZING TENNIS
AXELAY
BILL LAIMBEER BASKET
BULLS VS BLAZERS
CACOMA KNIGHT
CHESSMASTER
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
CYBERSPIN
DEATH VALLEY RALLY
DESERT STRIKE
EXTRA INNINGS
F-ZERO
FINAL FANTASY II
GOAL
GUNFORCE
HOME ALONE II
HYPERZONE
JAMES BOND JR.
JOHN MADDEN 93
KEN SHIRO VI
KRUSTY FUNHOUSE
LEMMINGS
MYSTICAL NINJA
NCAA BASKETBALL
QBERT III
RIVAL TURF
RPM RACING
SKULL JAGGER
SMARTBALL
SPACE MEGAFORCE
STG STRIKE GUNNER
SUPER BOWLING
SUPER GHOULS&GHOST
SUPER KICK OFF
SUPER MARIO KART
SUPER TENNIS
TETRIS II
TMNT IV
UNCHARTED WATERS
VOLLEYBALL II
WARSPEED
WING COMMANDER
WINGS II
WORLD CH. BOXE
XMEN-SPIDERMAN
ZELDA III

MEGADRIVE

NEWS!!! MEGADRIVE II & INTERFACCIA 4 GAMES (PRO-STRIKER)

LE NOVITÀ

AMERICAN GLADIATORS
ANDRE AGASSI TENNIS
ANOTHER WORLD
ARIEL LITTLE MERMAID
BATMAN REV. JOKER
BATMAN THE RETURN
BATTLETOADS
BULLS VS BLAZER
CAPITAN AMERICA
CHAKAN
CHESTER CHEETAH
CHIKY CHIKY BOYS
CYBORG JUSTICE
DEADLY MOVES
DOUBLE DRAGON III
ECCO THE DOLPHIN
FATAL FURY
FLASHBACK
GLOBAL GLADIATORS
GOLDEN AXE III
GRAND SLAM TENNIS
HIT THE ICE
INDIANA JONES L. CRUSADE
JAMES BOND 007
KING OF THE MONSTERS
KING SALMON
MAZING SAGA
MUHAMED ALI BOXING
NBA ALL STAR CHALLENGE
OUTRUN 2019
PRO STRIKER SOCCER
SPLATTERHOUSE III
STEEL TALONS
STREET FIGHTER II Champion Edition (entro giugno)
STREET OF RAGE II
SUPER KICK OFF
THE FLINSTONES
THE HUMANS
TINY TOONS ADVENTURE
TINY TOONS EURO
TMNT IV
TURTLES IV
XMEN-SPIDERMAN

I CLASSICI

ALISIA DRAGON
CHUCK ROCK
DAVID ROBINSON S.COURT
DEATH DUEL
DOUBLE DRAGON
F22 INTERCEPTOR
FERRARI F1 GPRI X CH.
GEMFIRE
GHOULS&GHOST
GODS
GREAT WALDO SEARCH
HOME ALONE
JENNIFER CAPRIATI TENNIS
KRUSTY FUN HOUSE
LEADERBOARD GOLF
LEMMINGS
LIGHTING FORCE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
OUTLANDER
OUTRUN
PACMANIA
PAPERBOYII
PGA TOUR GOLF
PREDATOR II
PRO QUARTERBACK
ROLO TO THE RESCUE
SENNA MONACO GP II
SHADOW OF THE BEAST II
SHINING IN THE DARKNESS
SONIC THE HEDGEHOG
SPLATTERHOUSE II
STREET OF RAGE
SUPER BATTLE TANK
SUPER OFF ROAD
SUPER VOLLEYBALL
TERMINATOR
THE KICK BOXING
UNCHARTED WATERS
WONDERBOY
WORLD OF ILLUSION
WORLD TROPHY SOCCER
WWF WRESTLINGMANIA

GAME GEAR

NEW!!! GAMEGEAR WHITE

AERIAL ASSAULT
ALIEN III
ARCH RIVALS
ARIEL LITTLE MERMAID
BARE KNUKLE
BART SIMPSON
BATMAN THE RETURN
CASTLE OF ILLUSION
CHACKAN
CHASE HQ
CHESSMASTER
CHUCK ROCK
COLUMNS
CRYSTAL WARRIORS
DEFENDER OF OASIS
DELVISH
DONALD DUCK
G-LOCK
HOLDFIELD BOXING
INDIANA JONES
KICK OFF
KRUSTY FUN HOUSE
LAND OF ILLUSION
LEMMINGS
MARBLE MADNESS
NINJA GAIDEN II
OLIMPIC GOLD
OUTRUN
OUTRUN EUROPA
PACMAN
PENGO
POPILS
PREDATOR II
PRINCE OF PERSIA
SENNA MONACO GP II
SHINOBY II
SLIDER
SONIC
SONIC II
SPACE HARRIER
SPIDERMAN II
STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP
SUPER OFF-ROAD
SUPER SMASH TV
SUPER SPACE INVADERS
TALESPIN
TAZMANIA
TERMINATOR
TKO BOXING
WAKE OF VAMPIRE
WALL OF BERLIN
WIMBLEDON TENNIS

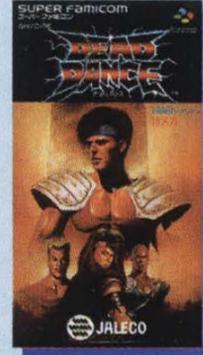
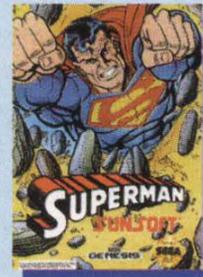
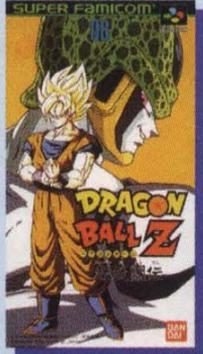
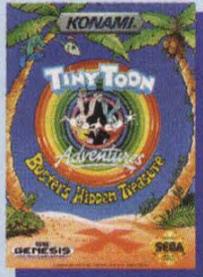
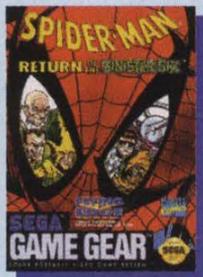
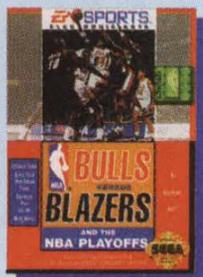
GAME BOY

ALIEN III
AVENGER SPIRITS
BARBIE
BATMAN II
BEST OF THE BEST
BIONIC COMMANDO
BONK ADVENTURE
BUGS BUNNY II
CRASH DUMMIES
DARWIN THE DUCK
DIG DUG
DR. FRANKEN
DUCK TALES
EMPIRE STRIKE BACK
FLINSTONES
FOUR IN ONE
HIT THE ICE
KID DRACULA
LA SIRENETTA
LEMMINGS (LEADER)
LETHAL WEAPONS
LONELY TOONE
MARIOLAND II
MC DONAL LAND
MEGALITE
MEGAMAN III
MILION'S CASTLE
MINE 2049
MOUSE TRAP HOTEL
MR. DO
NINJA TURTLES II
PARASOUL STAR
PRINCE OF PERSIA
RACE DRIVING
ROKY & BULLWINKLE
S. HUNCHBACK
SIMPSON II
SPEEDBALL II
SPIDERMAN II
SPOT COOL ADVENTURE
STAR WARS
SUMO FIGHTER
SUPER OFF ROAD
TERMINATOR II
THE HUMANS
TIP OFF
TOM & JERRY
TOP GUN
TUMBLE POP
WWF WRESTLING II

MEGACD & SEGACD

AFTER BURNER III
ANNETTE AGAIN
BASEBALL STAR 2020
BLACK HOLE ASSAULT
CHUCK ROCK (SCD)
COBRA COMMAND (SCD)
ERNEST EVANS
FINAL FLIGHT
HEAVY NOVA
HOOK (SCD)
JAGUAR
JAGUAR (SCD)
KRISS KROSS (SCD)
MARKY MARK (SCD)
NINJA WARRIORS
PRINCE OF PERSIA
PRINCE OF PERSIA (SCD)
ROAD AVENGER (SCD)
ROAD BLASTER FX
SEVEN SHARKS (SCD)
SOUL FEACE
SUPER ALESTE
SWITCH
TIME GAIL
WILLY BEAMISH (SCD)
WOLFCHILD
WOLFCHILD (SCD)
WONDER DOG
WONDER DOG (SCD)

NEO GEO

FATAL FURY
FATAL FURY II
KING OF MONSTER II
SOCCER BRAWL
SUPER SIDEKICK
SUPER SEGOKU ACTION II
WORLD EROES

DISPONIBILI ULTIME NOVITÀ HARDWARE/SOFTWARE PER PC COMPATIBILI E AMIGA.
SU ORDINAZIONE GIOCHI PER TURBO DUO E PC ENGINE. MODIFICHE MEGADRIVE E MEGA CD.
TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.
VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI. SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.

ROGUE

Una volta finite le scuole, dopo essersi lasciati alle spalle le incombenze degli esami, ci si presenta un nuovo più che arduo e degno di rispetto problema: "Come riuscire a chiudere le valigie delle vacanze con tanto di libri di regole, moduli, dadi e due o tre chili di miniature assortite?"

LA STORIA ANCESTRALE

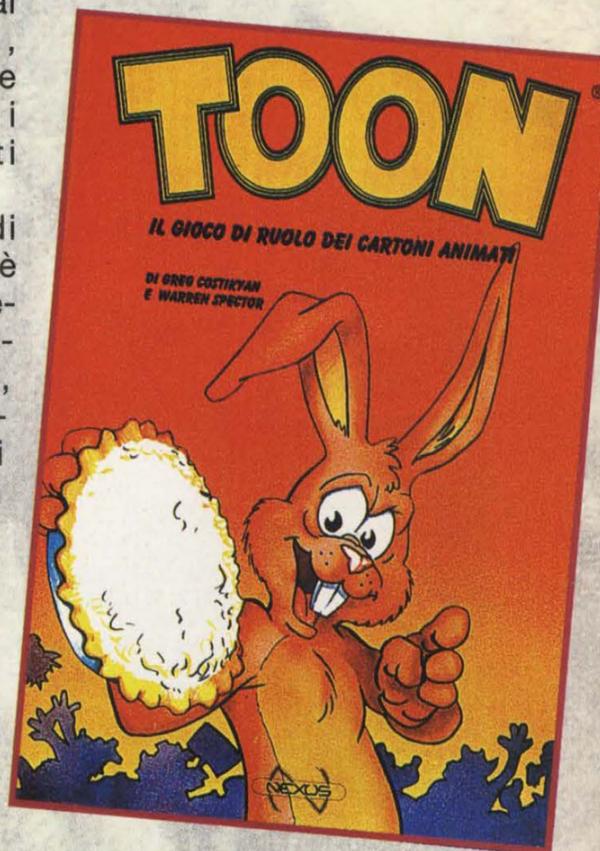
ecentemente, passando di fronte alla mia solita edicola ho visto qualcosa che mi ha interessato particolarmente: una gigantesca confezione-raccoglitore dai toni decisamente fantasy che titolava "La Storia Ancestrale".
Seguendo l'estro suscitato dalla curiosità, ho scoperto che si trattava di un nuovissimo prodotto, unico nel suo genere.
La Storia Ancestrale, della Hobby & Work, è un racconto fantasy articolato su ventisei numeri quindicinali, ma con una serie di idee che rendono il prodotto molto interessante e più vicino al gioco che alla lettura. Ideato per un pubblico con un età compresa tra gli 8 e i 12 anni, presenta molti elementi che hanno fatto apprezzare il complesso anche a chi ha già superato questa età. In ogni numero verrà presentato un'episodio di un'unica trama, una nuova trasposizione della lotta tra Bene e Male, in un mondo fantastico che purtroppo sta per cadere sotto il controllo assoluto del Malvagio, il quale al momento sta già vincendo la grande guerra per il dominio totale, essendo riuscito a sgominare gli eserciti della Luce e a impossessarsi di sei delle Sette Gemme della Forza Vitale.

Il protagonista della storia è Richard, un ragazzo del nostro mondo, catapultato in una storia fantastica in virtù del suo destino che lo vuole come l'unico in grado di sconfiggere il Malvagio.
A differenza di un gioco di ruolo o di un libro-game, la storia non può essere modificata, ma nel corso della pubblicazione dei numeri successivi verranno fornite tutte le informazioni necessarie per poter creare un gioco di ruolo con cui interagire con l'ambientazione fornita dal racconto, usando come personaggi i protagonisti della storia.
All'interno di ogni numero è fortemente presente l'elemento gioco, infatti, ogni volta, verranno proposti alcuni enigmi da risolvere e piccoli giochi da vincere, oltre a una serie di elementi che serviranno a completare tutto il contorno del gioco di ruolo, come le carte e le schede dei vari esseri, i sistemi per gestire l'esito degli scontri e delle battaglie, e una serie di tessere che completeranno la grande mappa del mondo, oltre alle lettere che forniranno il metodo per distruggere il Malvagio.
Il tutto è davvero molto curato e ricco di dettagli ed eccezionali sono pure i disegni e le illustrazioni. Decisamente un buon prodotto.

NEXUS

Un nome già sentito, appartenente a una nuova casa editrice, che sembra decisa ad affermarsi con una serie di prodotti davvero molto interessanti. Tra questi alcuni giochi di ruolo di tutto rispetto. Per quanto riguarda Toon, di cui si è parlato nel numero scorso, abbiamo qualche elemento in più, rimandandovi ad una recensione più dettagliata nel momento in cui il gioco completo sarà messo in vendita.

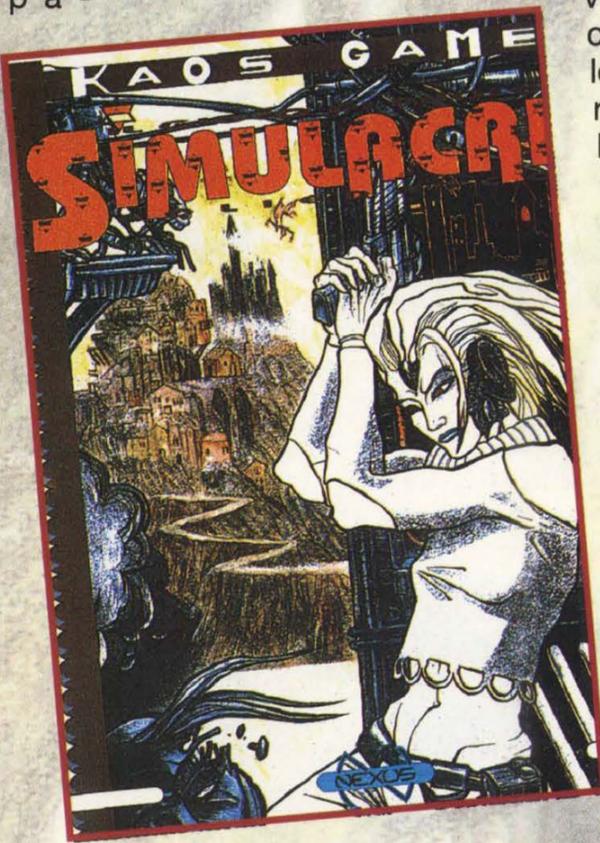
TOON

L'uscita di questo gioco, che nell'edizione in inglese ha riscosso un certo successo, dovrebbe essere oramai imminente.
La filosofia di cui è intriso Toon è quella del divertimento puro e sano, ora e sempre, incentrato sui personaggi beniamini della Warner Bros, da Silvestro a Bugs, da Speedy a Duffy.

Nell'ottica del divertimento più sfrenato si può capire come gli autori abbiano voluto articolare la struttura del gioco sulla facilità di gestione degli avvenimenti, così da privilegiare partite frenetiche dal ritmo elevato e dal divertimento garantito.
Ma le particolarità non sono solo limitate alla rapida gestione del gioco da parte dell'arbitro, ma anche a tutta

una serie di macchinari e aggeggi impossibili, a cui tanti minuti di Cartoons ci hanno abituati (leggi ACME), e a una serie di capacità e poteri alquanto bizzarri.
Inoltre, per quanto male si potrà uscire dalle peripezie delle partite a Toon, non capiterà mai che i giocatori perdano i loro personaggi, i quali, al massimo, verranno messi fuori gioco per un certo periodo di tempo.
E a settembre, l'espansione Toon Colpisce Ancora.
Per il momento è tutto, altre informazioni appena disponibili.

SIMULACRI

Anche di questo gioco si sta attendendo l'uscita, che peraltro dovrebbe essere prossima, e le informazioni scarseggiano.
Ciò che si sa al momento, è che Simulacri dovrebbe essere costituito da un regolamento generico per la creazione e la gestione di partite e campa-

gne dalle diverse ambientazioni, da quella fantasy, a quella supereroistica, o cyberpunk e fantascientifica.
Altamente dettagliata sarà la sezione dedicata ai master, corredata da illustrazioni e ampie spiegazioni che li condurranno attraverso i vari elementi che devono essere affrontati per l'approntazione e la gestione di differenti campagne e diversi mondi, in maniera convincete e divertente, oltre che da sette scenari differenti, pronti per essere giocati.

MARTELLI DA GUERRA

Intorno ad Ottobre/Novembre è attesa l'uscita di questo gioco di ruolo fantasy, originario della casa britannica Games Workshop, dove aveva nome Warhammer Fantasy Roleplay.
Il gioco è ambientato nel mondo altamente gotico di Warhammer, dove un'impero pan-europeo cerca di mantenersi in piedi in un mondo popolato da tantissime razze differenti, e costantemente minacciato dalle forze del caos.
L'ambientazione cupa, ma comunque decisamente convincente, ha dato grande pregio a questo gioco dal vasto seguito, la dinamica altamente accessibile, lo rende facile da giocare e da masterizzare.
In relazione al GdR Martelli da Guerra, saranno pubblicati due romanzi ambientati nel mondo di Warhammer: "La Risata degli Dei Oscuri" e "Eserciti Ignari". La qualità delle storie è tale che tutta l'atmosfera tetra e gotica del gioco rivivrà intensamente tra le pagine, per alcune ore di piacevole lettura, e magari ottime ispirazioni per i Master.

FUMETTI GIOCO

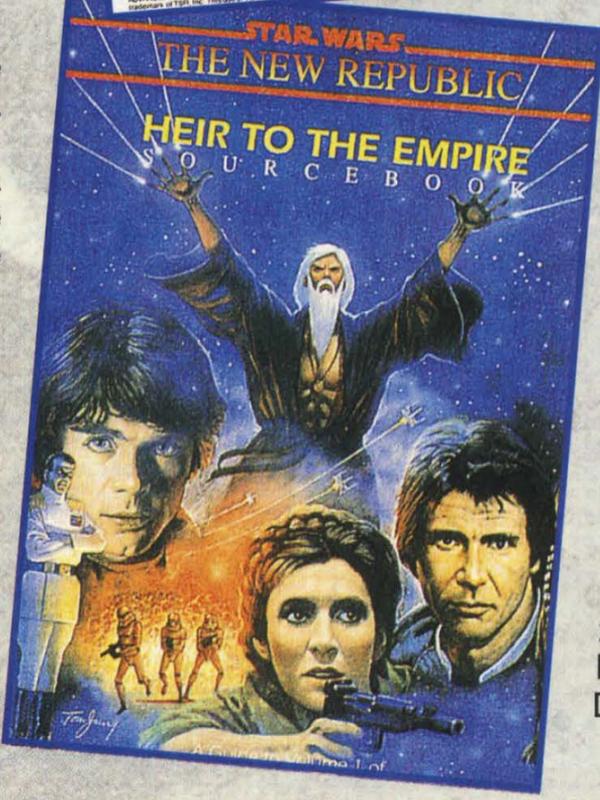
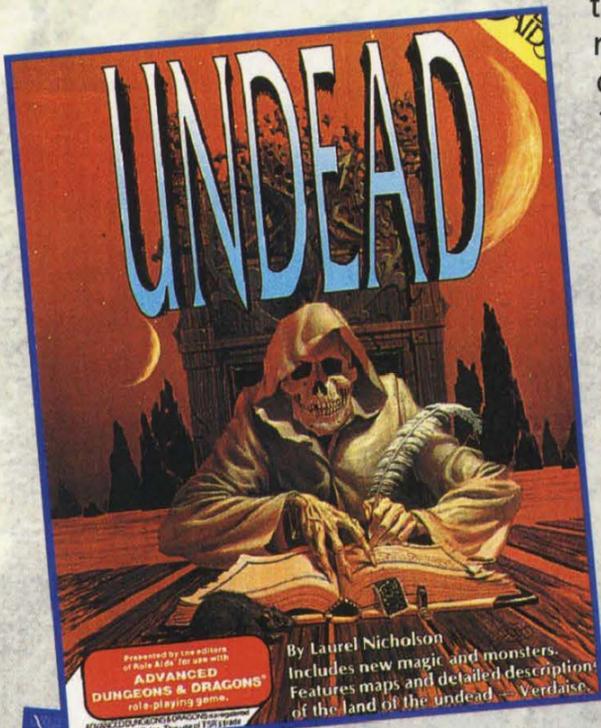
Un nuovo prodotto sempre di casa Nexus, la cui prima uscita dovrebbe essere fissata per fine Giugno. Questi fumetti saranno per molti versi simili ai vari Libro-Game a cui siamo abituati, ma l'elemento fumettistico renderà il tutto molto più diretto.
Il primo numero si intitolerà "Dudley Serious salva il mondo" e sarà del tipo supereroistico, ma con una forte carica ironica.
Mentre l'Autunno sarà la stagione del Fantasy, con "Dudley Serious e il labirinto maledetto".
Da non perdere.

STRATELIBRI

Vasta sarà la mole dei prodotti Stratelibri che saranno disponibili al momento del vostro (e del nostro) ritorno dai lidi marini.
Di alcuni abbiamo già parlato, di altri parleremo dettagliatamente nel momento in cui saranno in vendita. Ecco comunque un piccolo elenco suddiviso per i vari giochi.

Per Guerre Stellari, il Sourcebook Erede dell'Impero, dedicato agli eventi narrati da Timothy Zahn nel primo romanzo della seconda trilogia di Guerre Stellari, e il nuovo fiammante Schermo per il Master, compatibile con la nuova edizione.

Il Richiamo di Cthulhu vedrà l'uscita del famoso Quattro Minuti a Mezzanotte, ennesimo modulo d'avventura tratto da famosi film horror e non, del passato, con una serie di avventure altamente elettrizzanti.

Cromebook, un vero campionario di idee, sarà il prossimo prodotto per il tetro Cyberpunk, mentre il modulo della serie Fortezze della Terra di Mezzo sarà I Denti di Mordor.
Sarà disponibile Spell Law, un compendio di magia con i più disparati incantesimi per GiRSA e Role Master, mentre per Stormbringer verrà propostio il modulo d'avventura il Canto degli Inferi.
Per tutti i palati sarà il modulo universale Non Morti, di cui avete già letto nei numeri scorsi, e per tutti coloro che vorranno distrarsi, e magari rinfrescarsi, con le gradevoli brezze che soffiavano sulla Francia della Prima Guerra Mondiale, Blu Max sarà un'eccellente tentazione.
Buone Vacanze e Buon Divertimento

Christian Antonini

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N°50954
C.C.I.A.A. N°1407688 MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

VENDITA PER CORRISPONDENZA

TEL.039/6082088

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA!

TUTTA LA MERCE E'GARANTITA,

ATTENZIONE !! TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA !!!

Titolo	Prezzo
MD CONSOLE PAL	248000.
MD CONSOLE PAL + SONIC 2	289000,
GAME ADAPTOR	21000.
JOY PAD TASTI TURBO	26000.
MD CONSOLE+SONIC	259000,
MD CONSOLE SCART + ROLLING THUNDER 2	254000,
MD CONSOLE SCART + SONIC 2	279000,
SUPER POWER JOYST	72000,
MAGIC ADATTATORE COMPATIBILTA'TOTALE	45000,
ALIEN STORM	48000,
ALTERED BEAST	34000,
BATMAN	52000,
BATMAN RET	96000,
BATTLE MANIA	36000,
BATTLE TOADS	98000,
CADASH	64500,
CAPITAN PLANET	89000,
CHELNOV	55000,
CHICKI CHICKI BOY	77500,
DARWIN 4081	28500,
DAVID ROBINSON B.	65000,
DJ BOY	38000,
DONALD DUCK	46000,
ECCO DOLPHIN	97000,
ESWAT	42800,
EX - RANZA	99000,
FATAL FURY	128000,
G - LOC	67000,
GALAXY FORCE 2	65000,
GAYARES *****	43000.
GHOST & GHOULS	66000,
GOLDEN AXE 3	95000,
GOLDEN AXE 2	51000,
GYNOUG	38000,
HARD DRIVIG	89000,
HEAVI UNIT	38000,
HELL FIRE	38000,
HOLYFIELD	69000,
JEWEL MASTER	38000,
JOE MONTANA 2	48000.
JUJU DENSU TOKI	48000,
KID CHAMELEON	48000,
LEAGUE PRO SOCC.	96500,
LEYNOS	28500,
MAZING SAGA	98000,
MICKEY AND DONALD	96000,
MICKEY M.2 FAN.	51000,
NINJA BURAI D.	27000,
OLYMPIC GOLD	57000,
OUT RUN 2019	89000,
PHELIOS	38000,
RASTA SAGA II	54000,
ROLLING THUNDER 2 SC.	58000,
S.MONACO GP 2	68000,
S.REAL BASKETBALL	52500,
S.WWFWRESLEMANIA	88000,
SHADOW DANCER	47500,
SONIC	38500,
SONIC 2	82500,
SPLATTER HOUSE 2	73000,
SPLATTER HOUSE 3	98000,
STREET FIGHTER 2	TEL.
STREET OF RAGE 1	53800,
STREET OF RAGE 2	109000,
SWORD OF SODAN	38000,
TASKFORE HARRIER	48800,
THUNDER FORCE 2	57800,
THUNDER PRO W.	48500,
TINI TOON	102000,
TURBO OUTRUN	49000,
VERYTEX	38000,
WHIPRUSH	27000,
WONDER BOY 3	43000,
WORLD CUP SOC.	52000,

Titolo	Prezzo
COOL SPOT	118000,
DOUBLE DRAGON 3	95000,
EA HOCKEY	67000,
GREEN DOG	80000,
HIT THE ICE	98000,
JAMES BOND 007	105000,
JOHN MADDEN FOO.92	65000,
JORDER VS BIRD	65000,
LAKERS VS CELTICS	79000,
LOTUS TURBO CH.	95000,
MADDEN FOOT.93	113000,
MUHAMAD ALI BOX	99000,
NHLPA HOCKEY 93	105000,
NINJA TURTLES	95000,
RISKEY WOODS	89000,
ROAD RASH	49000,
ROAD RASH 2	98000,
ROLO	86500,
SIDE POCKET	96000,
SUNSET RAIDER	99000,
TALESPIN	95000,
TEAM USA BASKETBAL	89000,
S.NES CONSOLE SCART	289000
S.NES CONSOLE+ S.MARIO	348000
NES CONVERTOR	20000
UNIVERSAL EURO ADAPTO COMPATIBILITA TOTALE	37500
ADAMS FAMILY	98000,
ALIEN VS PREDATOR	109000,
AXELAY	106500,
BART'S NIGHTMER	84000,
CASTLEVANIA	78800,
COMBATRIBES9	115000,
CYBER FORMULAR	79000,
DINO CITY	76000,
FINAL FIGHT	118000,
GOLDEN FIGHTER	100000,
GOLDEN FIGHTER 2	129000,
HOKUTO NO KEN 6	135000,
HOOK	89000,
INTERN. TENNIS TOUR	138000,
JOE & MAC 2	119000,
LEMINGS	90000,
LONELY TOONS	139000,
METAL JACK	112500,
MICKEY ADV	119000,
MISTERY ISLAND	86000,
PARODIUS	89000,
PHALANX	108000,
POWER ATHLETE	115000,
PRINCE OF PERSIA	79000,
PROFES.BASEBAL 2	79000,
RET.OF DOUBLE DRAGON	109000,
ROAD RUNNER	145000,
ROBOCOP III	73000,
ROCKETEER	56000,
ROMANCING SAGA	58000,
RUSHING BEAT	94000,
S,KICK OFF	109000,
S.BASEBALL	73000,
S.CUP SOCCER	77500,
S.FLIPPER	115000,
S.GHOULS&GHOST	96000,
S.MARIO KART	120000,
S.MARIO WORLD	89000,
S.PRO BASEBAL	79800,
S.WRESLE MANIA	77800,
SMASH TV	73000,
STREET FIGHTER 2	139000,

Titolo	Prezzo
TOP RACER	85000,
TURTLES IN TIME	95000,
WORLD CUP SOCCER	97000,
XARDION	63000,
G.BOY CONSOLE CON TETRIS	155000
SAUND BOY	21000
LIGHT BOY	22500
SMART BOY GUSCIO	14000
ALIMENTATORE	13000
BATTERY + ALIMENTAT.	29000
ADAMS FAMILY	60000
ARIEL LA SIRENETTA	69000
BATMAN RETURN	61500
BATTLE TOADS	45000
BEST OF THE BEST	65000
CASTELVANIA 2	55000
DARKWING DUCK	65000
DOUBLE DRAGON III	62000
FERRARI GRAN PRIX	53000
S.MARIO LAND II	66000
SPIDERMAN II	55000
SPORT IN BARCELLONA	47000
STAR TREK	53000
STAR WAR 2	65000
TALE SPIN	64000
TERMINATOR 2 ARCADE	65000
TINY TOONS	55000
TMNT 2	55000
TOM & JERRY	65000
TOXIC CRUSADERS	58000
WORLD CUP SOC.	55000
G.GEAR CONSOLE	245000
G.GEAR CONS.+SONIC	284000
G.GEAR CONS,+SONIC 2	292000
BATTERY PACK	77500
BIG WINDOW	41800
MASTER GEAR CONV.	28800
ALIMENTATORE	18000
BATMAN RETURN	64500
CHUK ROCK	63000
DONALD DUCK	52500
G.LOC	56000
GALAGIA 91	54000
JOE MONTANA FOOT.	50500
KICK SOCCER	69000
LEMMINGS	65000
MAPPY LAND	46500
MICKEY MOUSE 2	62000
NINJA GAIDEN	47800
OLYMPIC GOLD	48000
OUT RUN	45500
PUT PUTTER	47000
S.MONACO GP 2	52000
SHINOBY 2	55000
SONIC	53800
SONIC II N	60000
SPACE HARRIER	45000
THE GG SHINOBY N	56000
WAKE OF VAMPIRE N	58000
CONSOLE MEGA CD PAL + 4 GIOCHI	679000
ALESTE	79000
FUNKY HORROR	39000
EARNEST EVANS	89000
HEAVY NOVA	69000
PRINCE OF PERCHA	89000
RISE OF DRAGON	94000
TENKA FUBU	69000
WONDER DOG	87000
FINAL FIGHT N	134000
THUNDER FORCE FX N	115000

SPEDIZIONI MEZZO POSTA, FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

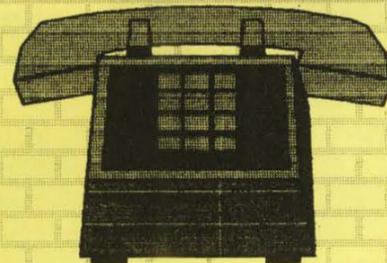
ALTRI TITOLI A RICHIESTA

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI, APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI!

VALIDITA' GARANZIA 3 MESI.

TUTTA LA MERCE IN ELENCO E' ORIGINALE GIAPPONESE E USA.

LISTINI SCONTATI PER RIVENDITORI.

SI CERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE.

PREZZI IMBATTIBILI !

ECCEZIONALE,DOPO IL PRIMO ACQUISTO IL TUO NOME VERRA'MEMORIZZATO,COSI' AUTOMATICAMENTE POTRAI USUFRUIRE DI UNO SCONTO SU TUTTE LE PRENOTAZIONI SUCCESSIVE

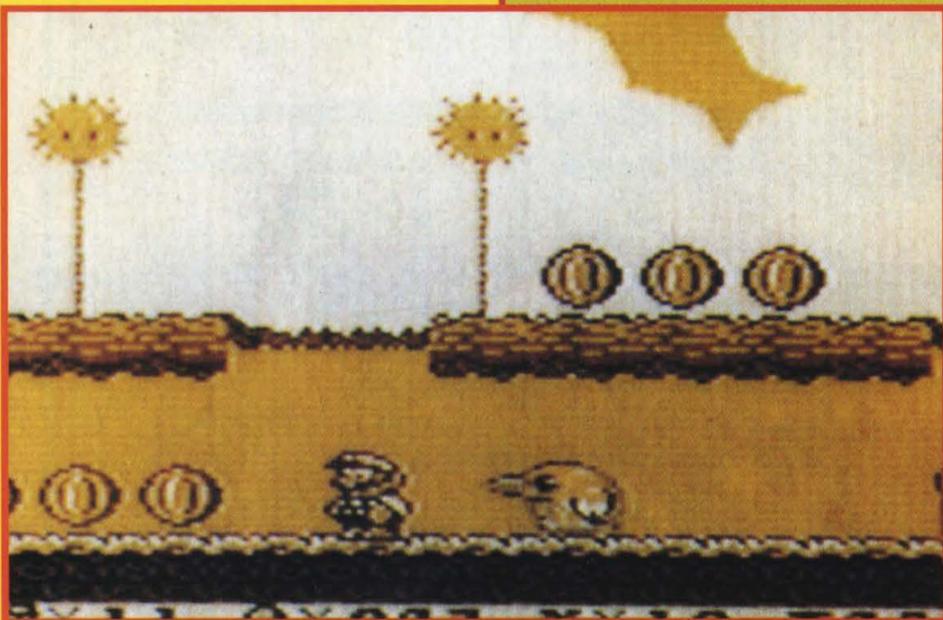
CONTROL YO

Salve ragazzi, come va la vitaccia? A me non troppo bene, perché, come al solito, mi sono lasciato tutto il lavoro alla fine... Beh, non voglio stressarvi con i miei piagnistei, quindi becchiamoci subito i trucchi!

Dave.

GAME BOY BUSTERS

MARIO BROS 2

Per uccidere agevolmente il mostro della zona

dell'albero basta mettersi al lato opposto del quadro e saltargli sopra dopo aver ripetuto l'operazione tre volte si vedrà la moneta posizionarsi sulla porta. Nella zona della luna, arrivati alla campana, bisogna posizionarsi a destra e saltare. Così facendo apparirà un mattoncino, saliteci, saltate verso l'alto e ne apparirà un altro. Ripetete l'operazione fino ad arrivare ad una piattaforma, seguite le monete (quando giocherete capirete il perché), arriverete ad un simpatico quadro bonus

TAIL'S GATOR

Per i possessori di queste cartucce ecco l'ultimo codice: Area 5 - livello 4: 8093

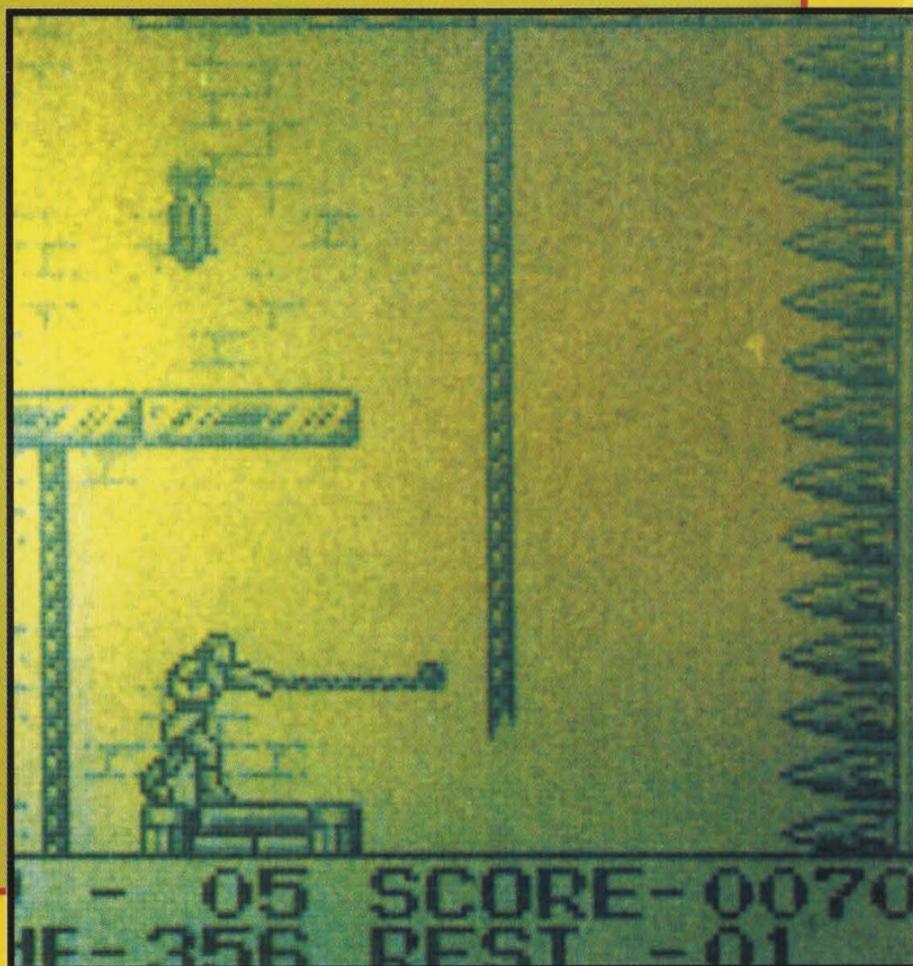
WORLD CUP

Scegliete L'argentina, come numero 4 selezionate Arturo, posizionatevi presso la vostra porta e fatevi passare la palla, quindi premete i tasti A e B insieme, il vostro calciatore farà un tiro fantastico (rete assicurata). Grazie di cuore ad un certo Giovanni Castelletti.

WORLD CUP (2 la vendetta... NdD)

Avete voglia di terminare il bel giochetto senza fare fatica? Non vi ha soddisfatto il giochetto che fa Arturo? beh, allora puppatevi pure queste bellissime e strabilianti, nonché entusiasmanti password, che vi consentiranno di terminare il gioco con la Germania: 17213 - 42913 - 51313 - 97110 - 08613 - 01613 (provate un po' e poi ditemi...)

CASTLEVANIA 2

Ecco a voi tutti i codici per portare a termine il sopracitato gioco!
CCCC = sound select
LCCP = cloud, plant e rock castle
VVVC = crystal, plant e rock castle
PLCL = crystal, cloud e rock castle
VLPC = crystal, cloud e plant castle
CCCV = cloud e rock castle
PVVL = crystal e plant castle
VVLC = crystal e plant castle
LPVL = plant e rock castle
PLPL = crystal e cloud castle
PVLL = crystal castle
CCPV = cloud castle
LPLP = plant castle
CPVV = rock castle
CPLV = prima sezione Drak's castle
ELPP = seconda sezione Drak's castle
PCLC = terza sezione Drak's castle
VLCC = crystal, plant, cloud e rock castle
Dove "C" sta per cuore, "L" per candela, "P" per palla e "V" vuoto.
Grazie di cuore al mitico anonimo!!!

UR CONSOLE

MASTER SYSTEM BUSTERS

THUNDER BLADE
Tutte le volte che compare l'odiosa scritta "game over" premete giù, destra e contemporaneamente destra e 2. Facendo così dovreste poter continuare all'infinito.

DRAGON CRYSTAL
Quando vi trovate in difficoltà (troppi nemici attorno a voi) usate "pink scroll" e verrete teletrasportati in un'altra zona.

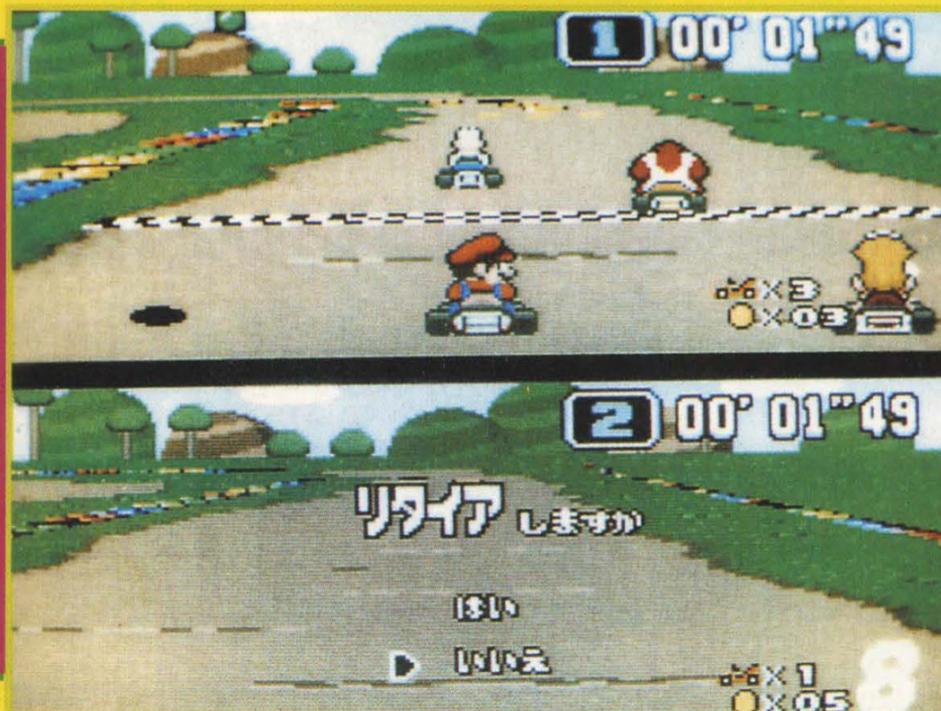
STRIDER
Per uccidere l'ultimo mostro è sufficiente avere 4hp, quindi saltare e sparare freneticamente dalla prima piattaforma.

WORLD CUP ITALIA '90
Per avere un goal sicuro: sul calcio d'angolo tirate al centro, premete il pulsante 2 e il goal è garantito...

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
Per codificare la mappa finale partite da sinistra in alto, poi giù ed infine indietro (non ho capito una mazza! NdD). Grazie comunque al simpatico leprotto che corrisponde al nome di Riccardo Petrelli, ormai divenuto il mito vivente di tutti noi...

SHINOBI
Al momento in cui, durante la presentazione, appaiono gli occhi del guerriero dovete pigiare contemporaneamente down e il tasto 2, ora sarete in grado di scegliere missioni e quadri...

SUPER FAMICOM BUSTERS

SUPER MARIO KART
Scegliete il "time Trial", quindi selezionate il vostro personaggio ed un percorso di gara. Gareggiateci sempre con lo stesso personaggio per cinque volte di seguito, quindi, alla sesta volta, il personaggio si sdoppierà in due e dovrete gareggiare contro di lui. Il bello è che il vostro doppio userà le vostre stesse tattiche. Se giocate in due scegliete il Mario Race o il Mario Kart GT. Nella scelta del personaggio premete contemporaneamente A e Y, così facendo gareggerete in dimensioni microscopiche. Se poi vorrete ridiventare grandi sarà sufficiente schiacciare di nuovo A e Y contemporaneamente (se lo volete diventare nel bel mezzo della gara prendete i funghi velenosi che sganciano toad o la principessa (in questo caso direi che è più appropriato puppare la torta, NdD)): Un grazie con il cuore in mano al caro, amabile, strepitoso Massimiliano Fabbiani...

ASSISTENZA TECNICA SPECIALIZZATA SU OGNI PRODOTTO VENDUTO

In un LAMPO dall'Oriente e dagli States le ultime NOVITA' per la tua console preferita

IMPORTAZIONE DIRETTA
SOLO SOFTWARE ORIGINALE

FUTURE GAMES

a Milano in
Viale Lombardia 25 (MM Piola)

02/2360120

4 Offerte Speciali per conoscerci meglio

S. NES + S. MARIO KART L. 395.000

GAMEBOY + S. MARIO LAND 2 L. 235.000

MEGADRIVE + BARE KNUCKLE 2 L. 295.000

GAME GEAR + SONIC 2 L. 285.000

NEO-GEO
SUPER SIDE KICKS
FATAL FURY 2
SENGOKU 2
WORLD HEROES 2

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

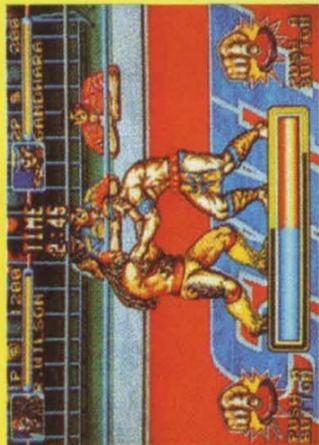
LISTINO SPECIALE RIVENDITORI
N° FAX
02/2360100

GAME GIOCANDO® GAME s.r.l.

80143 NAPOLI - Via Nuova Poggioreale, 163 - F Tel. e Fax 081/ 5538134

Distributore per l'ITALIA

NEO·GEO®

Super Side Kicks

3 Count Bout

World Heroes 2

NEO GEO CLUB

Siamo aperti
dalle 09.30 alle 13.00
e dalle 14.30 alle 19.00

PERCHÈ CONVIENE? I° Noleggio gratuito II° Assistenza Tecnica Gratuita
III° Novità in anteprima + adesivi e posters IIII° Sconti eccezzionali ECCO PERCHÈ !!
QUANTO COSTA? £ 500.000 + 50.000 (spese postali)
Rateizzabili in 3 rate da : 250.000 + 150.000 + 150.000

Ad Agosto saremo chiusi tutto il mese

Super Side Kicks = £. 400.000
Art Fighting = £. 380.000
World Heroes 2 = £. 450.000
Andro Dunos = £. 300.000
3 Count Bount = £. 400.000
Wiew Point = Ultimi pezzi

Consegna in controassegno in tutta ITALIA

Nam 75	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 80.000
Magician Lord	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 80.000
Riding Hero	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 70.000
Ninja Combat	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 80.000
Super spy	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 100.000
Cyber Lip	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 70.000
Puzzled	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 70.000
League Bowling	Sconto Qualità	£ 90.000	Soci	£ 70.000
Top Player Golf	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 100.000
Basebal Star Professional	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 100.000
Sengoku	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 170.000
Ghost Pilot	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 140.000
King of the Monster	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 150.000
Blue's Journey	Sconto Qualità	£ 140.000	Soci	£ 110.000
Alfa Mission II	Sconto Qualità	£ 190.000	Soci	£ 170.000
Crossed Sword	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 180.000
Super Baseball in the Year 2020	Sconto Qualità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
Eight Man	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 180.000
Robo Army	Sconto Qualità	£ 180.000	Soci	£ 140.000
Thrash Rally	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 185.000
Fatal Fury	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Soccer Brawl	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Football Frenzy	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 170.000
Mutation Nation	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
Ninja Commando	Sconto Qualità	£ 210.000	Soci	£ 160.000
King of the Monster II	Sconto Qualità	£ 275.000	Soci	£ 240.000
World Heroes	Sconto Qualità	£ 350.000	Soci	£ 320.000

Per chi ha il cuore a forma di JOYSTICK

N. B. : I sopra elencati prezzi sono comprensivi di IVA.

CONTROL YOUR CONSOLE

MEGA DRIVE BUSTERS

WORLD OF ILLUSION

Non potevano mancare i codici per questo stupendo titolo. Bando alle ciance e puppiamoceli:

1) K di cuori
   K di picche
   K di cuori
   Q di picche
2) K di quadri
   K di fiori
   K di cuori
   K di picche
3) K di picche
   K di cuori
   Q di picche
   K di fiori
4) K di cuori
   K di picche
   K di quadri
   Q di picche

Un saluto particolare a quei due esaltati mentali di Max e Pino...

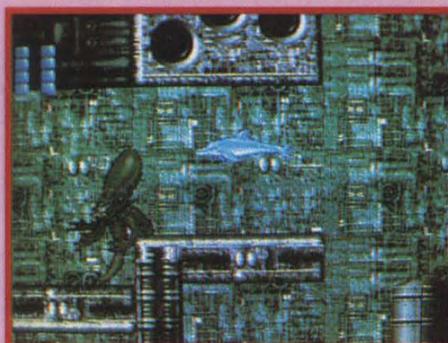
SONIC 2

Per ottenere tutti e sette gli smeraldi entrate nello schermo delle opzioni, quindi schiacciate start. Cominciate a giocare, andate ad un lampione con almeno 50 anelli ed entrate nel bonus. Prendete lo smeraldo e resettate. Ripetete tutto finché non avrete preso tutti gli smeraldi. Facile, no?

ECCO THE DOLPHIN

Le aspettavate? Beh, ora sono arrivate e questo grazie ad Andrea Piana!

2) SRATPYCR

3) QEEBLFBQ
4) AEZELFBY
5) SHXDVREP
6) ZXDPVREE
7) LDHEYRES
8) GXQZXREK
9) NHZVXREG
10) DXLZUREZ

11) NSZGVREA
12) RJYKXREA
13) KLSOXRET
14) BIHHXREP
15) CAOSXREA
16) LXFWAPEC
17) ZYYABPEP
18) HVSEBPES
19) HTMIBPET

ULTIMO LIVELLO) BDQTGWJY

In più, se volte veramente barare come dei matti dovete andare allo schermo di partenza usando le password e premere start ed A finché il livello non è iniziato. Quindi mollate il tasto A e togliete la pausa con il tasto start. Ecco ora è invulnerabile...

ROAD RASH 2

Sempre ed ancora codici...

Puppiamoli tutti insieme:
livello 2: 039A 230R
livello 3: 048G J40J
livello 4: 0GHG 430Q
livello 5: 0L2G 5508

DYNAMITE DUKE

Nello schermo di presentazione del gioco, schiacciando start, per 10 volte il tasto C ed ancora start vi appariranno le super options. Siete felici, adesso? Un grazie commosso e sofferto a Fontanesi Gianluca.

MAZIN SAGA

E puppiamoci anche questo succosissimo trucco per il caro buon vecchio Mazinga! Quello che dovete fare è entrare nelle opzioni, settare l'effetto sonoro 72, la musica 18 ed ascoltarli entrambi. Iniziate quindi la partita, ora poterete affrontare solo gli scontri alla SF2, evitando tutta la parte stile Golden Axe! Ringraziamo tutti in coro un certo Maudit!

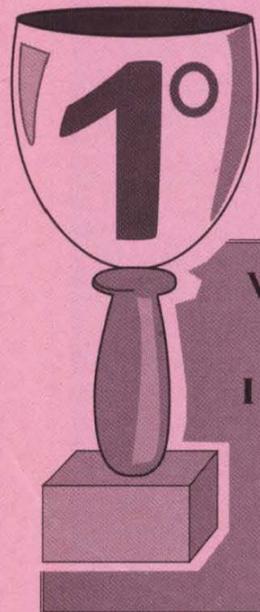
Ohh, ho finito, incredibile! Non mi resta che rimandarvi tra un mese nel medesimo spazio (CYC), nella speranza che possano arrivare più lettere di trucchi! (Questo mese, come avrete potuto vedere, erano un po' scarsine...). Alla prossima... Ah, dimenticavo di ringraziare i validissimi Enzo e Alberto, compagni di corso all'università, che, con il loro valido aiuto (mi hanno scartato tutti i trucchi e le lettere e mi hanno aiutato a scegliere quali pubblicare) mi hanno reso la vita un po' più semplice! Grazie di cuore...

Dave

VIDEOLAND

APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00
LUNEDI
DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO
MM Loreto
(USCITA P.ZZA ARGENTINA)

NOI SIAMO QUI

1°

- ☞ 1° IN ITALIA AD AVER RAGGIUNTO LA QUOTA DEI 8000 SOCI
- ☞ 1° A NOLEGGIARE I SEGA CD GAMES
- ☞ 1° A NOLEGGIARE 24H SU 24 H VIDEO GIOCHI PER VIDEOGAMES

VIDEOLAND NON È PRIMA NEL DISPORRE DI VIDEO GIOCHI NON ANCORA PRESENTI SUL MERCATO.

IL NOLEGGIO VIDEO GIOCHI È SOLO VIDEOLAND.

TUTTI GLI ALTRI POSSONO SOLO: SPERARE E INVENTARE

NOLEGGIO/VENDITA

SUPER NES
SUPER FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO

NON DIMENTICARE
Altri dicono di avere prezzi stracciati, imbattibili...i nostri sono da Vedere... da Sentire!!

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

Db_Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Tel.0332.819104ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponedera' VOXonFAX che Vi fornira' in automatico 24/24h informazioni sui ns. prodotti. Tutte queste informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. DOCUMENTI DISPONIBILI: **Informazioni sui servizi offerte ai i rivenditori. Listino completo rivenditore- Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita'- Effettiva disponibilita' di magazzino** (aggiornata ogni 2 ore.) - **Immagini dei giochi venduti.**
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.819104 o inviando un fax con i dati della vostra attivita' allo 0332.767244.

Db_Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
E' PRONTA A LAVORARE CON VOI!!

-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-**TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI**

CONSOLIAMOCI

Carissimi lettori, come va la vitaccia? A me bene, perché questo mese (e anche tanti altri mesi passati, ma voi non lo sapete) ho trovato qualcuno che ha "battuto" gli annunci al mio posto! Grazie Silvia!

Dave

Siccome Dave ha obliato di farlo, vi ricordo che è tassativamente necessario che, assieme all'annuncio, ci pervenga una fotocopia leggibile di un documento di chi mette l'annuncio stesso. Solo e unicamente in questo caso l'inserzione verrà pubblicata. Grazie. Alex

Vendo **Commodore 128**, in buone condizioni, con disk drive, monitor 1802, due joystick, quaranta giochi ed altri cinquanta programmi. Il tutto a L. 500.000 trattabili. Telefonare a ore pasti allo 02/2663461 e chiedere di Leonardo.

Vendo o scambio per **Game Gear** o **Sega Master System** cartucce in ottimo stato e a prezzi modici. Per ulteriori informazioni telefonare allo 06/76906508 e chiedere di Massimo (preferibilmente ore pasti).

Vendo **Game Gear** completo di trasformatore e le seguenti cartucce: Sonic, Sonic II, Mickey Mouse, Ninja Gaiden, Dragon Crystal, Super Kick Off. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0438/63711 e chiedere di Francesco.

Vendo per **Super Nes** la cartuccia Gone Genic a L. 90.000. Vendo anche cartucce per **Mega Drive** a prezzi ragionevoli e da concordare. Telefonare allo 0381/75526 ore pasti oppure allo 0381/72090 durante il pomeriggio.

Vendo **Game Gear** con trasformatore e quattro cartucce. Il tutto a L. 300.000. Telefonare ore pasti allo 031/278408 e chiedere di Alessandro.

Vendo **Mega Drive** versione europea, in garanzia, con Arcade Power Stick, SG Fighter e cinque giochi. Il tutto è in ottimo stato e al modico prezzo di L. 500.000. Telefonare allo 081/7415727 e chiedere di Luigi (ore pasti).

Vendo o scambio giochi per **Game Boy** in buonissimo stato. Prezzi non oltre le L. 30.000. Telefonare allo 0583/299852 e chiedere di Benedetta.

Vendo **Mega Drive** giapponese + alimentatore, un joypad e sei cartucce. Il tutto a L. 550.000. Vendo anche Sega GG + Pro Pouch, alimentatore, pile ricaricabili, Sonic, Castle of Illusion, il tutto al prezzo di L.390.000. Per ulteriori informazioni telefonare allo 06/8293621 e chiedere di Daniel.

Vendo **PC Engine Duo**, con cavo scart, joypad, alimentatore e dieci giochi. Il tutto a L. 550.000. Scambio inoltre Mega Drive giapponese + giochi. Telefonare allo 011/8174164 e chiedere di Alberto. Annuncio valido solo per Torino e provincia.

Vendo **Sega Master System II**, con un joypad e i seguenti giochi: Asterix, Paperino, Alex Kidd, Altered Beast e Columns. Il tutto a L. 170.000. Vendo inoltre Commodore 64 + registratore e più di 500 giochi. Telefonare allo 0331/534453 e chiedere di Marco.

Vendo turbo **Grafx Duo** con Conan e Ranma 1/2 a L. 600.000. Vendo anche Super Famicom con Super Mario World, Area 88 e Hokuto No Ken 6 a L. 500.000. Telefonare allo 049/650127 e chiedere di Marco.

Vendo **Commodore 64** + registratore, cavi trasformatore, joystick, joypad e miliardi di cassette con giochi e programmi. Scambio o vendo anche per Game Gear le cassette S.Monaco G.P. e Halley Wars. Telefonare allo 02/86454681 e chiedere di Luca.

Scambio **Super Nes** + joystick, un pad e tredici giochi. Vendo anche **Neo Geo** + tre giochi, joystick e Art of Fighting. Telefonare allo 081/7677188 e chiedere di Danilo.

Vendo **Sega Mega Drive** con quattordici cartucce. Il tutto a L. 900.000. Oppure ogni singola cartuccia a partire da L. 40.000 a L. 90.000. Telefonare allo 081/5963501 e chiedere di Carmine.

Vendo dieci cartucce per **Mega Drive**, a L. 40.000 l'una oppure a L. 300.000 in blocco. Per ulteriori informazioni telefonare allo 0331/795777 e chiedere di Filippo. Ore pasti.

Vendo **Super Nes**, con due giochi, più un nuovissimo **Commodore 64** completo di trasformatore, registratore cinque joystick, pistola Defender 64, una valigetta colma di giochi e programmi + il favoloso gioco da tavolo Hero Quest. Il tutto a L. 550.000. Vendo anche molti giochi da tavolo. Telefonare allo 0897/92455 e chiedere di Giuliano. Ore pasti.

Vendo **Double Data Switch** + cavi a L. 30.000. Copritastiera X per Amiga 500 a L: 10.000. Scanner HP-8100 bianco/nero per PC completo di dischi sistema, scheda facile da istallare a L. 200.000. Inoltre vendo Floppy Disk interno da 1.20 + disk da 5.25 a L. 90.000. Per informazioni telefonare allo 0572/489987 e chiedere di Marinello.

Vendo **Master System II** + sette giochi e due joypad a L. 300.000 telefonare allo 02/2532929 e chiedere di Maurizio. Ore pasti.

Vendo per **Master System** Aztec Adventure e Time Soldiers. Telefonare allo 0187/849128 e chiedere di Andrea.

Vendo **Gamate** con quattro giochi e pile incluse a L: 180.000, o lo scambio con Atari Lynx e due giochi. Telefonare allo 02/9955249 e chiedere di Roberto. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo Console **Sega Master System II**, completo di un control pad, un control stick e tre giochi (Mickey Mouse, Sagaia, Fantasy Zone). Tutto L. 250.000. Telefonare allo 0965/784257 e chiedere di Antonio.

Vendo **Commodore 64** con tutti gli accessori e in più il duplicatore, Il tutto a L. 90.000. Vendo anche cassette, sempre per Commodore 64, a L. 2.000 (una cassetta contiene più di dieci giochi). Telefonare allo 0571/666577 e chiedere di Giacomo.

Vendo **Game Boy** con quindici giochi e Light Boy a L. 650.000. Trattabili. Scambio anche cartucce per Game Gear, Super Nes e Neo Geo. Telefonare allo 02/4984539 e chiedere di Luigi.

È nato a Firenze

Calamai Tekno

IL PRIMO NEGOZIO SPECIALIZZATO IN VIDEOGAMEMANIE

Noleggio • Vendita • Ritiro usato

I negozi CALAMAI :

GIOCO SHOP:
Piazza Stazione, 56-57r
Tel. 055/21.46.84

GRANDE SHOP:
Via Cavour, ang. Alfani
Tel. 055/21.44.52

CALAMAI TEKNO
Via dei Cimatori, 17r
Tel. 055/21.94.91

SEGA™ — Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™ — SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO CORSICO (MILANO)

VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO GAMES COMPUTER

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

APERTO PER TUTTO IL MESE DI AGOSTO

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

SUPER/NES
BUBSY
FIRST SAMURAI
SHADOW RUN
SUPER NINJA BOY
SHADOW OF THE BEAST
DRACULA
JAGUAR XJ220

GAME BOY
JIMMY CONNOR PRO TENNIS
SPEEDY GONZALES
LETHAL WEAPON
ADDAM FAMILY 2
PYRAMIDS OF RUN
ZEN: INTERG. NINJA
BATTLE PING PONG

MEGA DRIVE
STREET FIGHTER II C.E.
BUBSY
SUMMER CHALLENGE
X-MEN
ROCKET KNIGHT
X-RANZA ESPERANZA
ROLLING THUNDER III

MEGA SEGA CD
SILPHEED
ANNETTE AGAIN
DEVASTATOR
TIME GAL
AFTER BURNER 3
JOE MONTANA
POP N° LAND

NEO GEO
WORLD HERO 2
SENGOKU 2
VIEWPOINT
KING OF MONSTERS 2

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ

SCONTO SUGLI ACQUISTI
PERMUTA DELL'USATO

OFFERTE CONSOLLE

- GAME BOY + TETRIS £. 155.000
- GAME BOY+TETRIS+ SUPER MARIO LAND 2 £. 209.000
- S. NES + MARIO + 2 JOYPAD £. 338.000
- MEGA DRIVE + GIOCO £. 268.000
- NEO GEO + JOYSTICK £. 598.000
- MEGA CD £. 549.000

OFFERTE DEL MESE

- GAME GEAR + GIOCO £. 199.000
- HANDY BOY £. 55.000

TUTTI AL MARE, TUTTI AL MARE...

...A mostrar le chiappe chiare, le ragazze, sono più belle, se si abbronzano anche quelle... Ah, scusate, chissà perché ogni volta che giunge la stagione vacanziera, non posso fare a meno di pensare alle canzoni che hanno caratterizzato quella precedente. E così ecco riecheggiare nella mia mente Tutti al mare, Rhythm is a Dancer, Music is Movin', Pippero e tutte le altre... Dave probabilmente quando leggerà questo mi ammazzerà (ci puoi giurare! NdD), ma cosa ci posso fare se, da topo di birreria quale sono abitualmente, d'estate mi trasformo in discotecaro convinto (sai perché succede? Perché sei uno stupidino! NdD)? Sarà perché lì dentro ci sono sempre tutte le pischelle? (Già mi sembra di leggere una nota di Alex, ma probabilmente si è distratto un attimo, quindi, niente noticine sarcastiche, sperem NdP). E così non ci resta che augurarvi buone vacanze, cioè di finire in pasto a un pescecane o scomparire risucchiati da un mulinello, oppure, se preferite la montagna, di precipitare in un burrone o di spaccarvi una gamba con lo sci estivo (oppure, ancora peggio, finire in un posto dove ci sono solo bambini con le manine paciocose e Cristina D'Avena! NdD). Così, quando sarete all'ospedale e penserete a tutti quelli che, con 'sto caldo, sono fuori a divertirsi, avrete tutto il tempo di spedire la vostra risposta a "ve lo dò io il voto", contribuendo ad amplificare il successone che questa bislacca iniziativa ha riscontrato fin ora. E chissà, magari al vostro ritorno dalle ferie (o dall'ospedale) potrete leggere una CM tutta nuova. Auguri a tutti, spero che con le tedeschine vi vada male e con le svedesi otteniate solo una lunga serie di due di picche... Scusa se mi intrometto, Paolo, ma se a te è lecito sondaggiare l'opinione pubblica, nessuno può impedirmi di indire un referendum, atto a stabilire chi, tra tutti i redattori, è il più abile e figo e chi invece il più antipatico... Coraggio lettori di tutto il mondo, fateci conoscere la vostra opinione! E' sufficiente indicare sulla missiva "contiene i risultati del sondaggione il più figo dell'universo"!!! Buon Natale...

Noi Bovas

ORA BASTA!

Stramiticissima redazione di Consolemania, chi vi scrive è un ragazzo che ha appena aperto gli occhi. No, state tranquilli, non mi sono appena svegliato né tantomeno sono nato ieri, ma ho solo capito quale sia il giudizio che la gente ha su di me. Ho apprezzato molto che il BHC sia più di una rubrica dove il lettore chiede se è uscito "Jovanotti va in pensione" o se il Game Boy è migliore del Game Gear, e tutto questo grazie al vostro interessamento di problemi riguardanti il singolo più che la massa (intendo, con "massa", il giocatore medio nella sua generalità). Ma torniamo a noi.
Il videogiocatore, si sa, non è considerato in maniera molto positiva. Molte volte viene visto come un asociale e un malato che sta per perdere la vista (detto per inciso, io gioco in media un ora al giorno, non porto occhiali, e godo di ottima salute) (sempre per inciso: io non gioco neppure quell'ora, sono miope e a parte il mal di denti non posso lamentarmi... NdP). Almeno nel mio caso, so di per certo che il videogiocatore è considerato come un inferiore essendo, a detta di tutti, un fissato. Qualche tempo fa, mentre mi stavo recando in sala giochi per incontrare un amico, incontrai per la strada alcuni miei compagni, e mi chiesero dove stavo andando, con conseguente risposta. Mentre stavo riprendendo il cammino, di udii dire "Guardatelo là, ora si va a fare una pera di videogame". Ora ditemi voi, cari Bovas, se tutto ciò è giusto, e se lo è, esprimete la vostra opinione. Comunque, a prescindere dai giudizi soggettivi, e quindi opinabili, è indubbio che il tono della frase fosse volutamente offensivo, anche se non capisco per chi, dato che il loro commento non era rivolto a me, essendo uno scambio di pensieri fra loro, che io ho solo casualmente sentito (ne sei sicuro? A volte certi commentini sono proferiti a volumi tanto bassi che chiunque farebbe fatica a non sentirli... NdP). Inoltre il sostantivo "pera" (nell'accezione connotativa del termine, che sta a significare la dose dei tossicodipendenti), indica chiaramente la loro concezione nei miei confronti e, penso, dei videogiocatori in generale: quella di un maniaco che spreca tutto il tempo libero davanti ai videogiochi.
Devo ammettere che il gioco ha un certo fascino su di me, ma è anche vero che non disdegno mai una passeggiata con gli amici (e le amiche), sana (smog permettendo) e divertente.
La cosa che però mi sorprende, e in maniera allarmante, è che gli amici VERI (quelli cioè con cui ho instaurato un rapporto di profonda amicizia, basato sulla sincerità), siano a ben vedere solo persone che condividono i miei stessi hobby. Non pensate però che io sia un alienato: per quanto riguarda gli altri, ho una capacità di socializzazione che sfiora l'invadenza. E' il loro concetto di "fissato" che hanno su di me, che li spinge a non considerarmi. Ed è un peccato, perché se andassero al di là delle apparenze, forse potrebbero trovare in me un amico disponibile e sempre d'aiuto nei momenti di difficoltà...

See ya, Umberto.

Carissimo Umberto, scusa se ho tagliato un po' brutalmente la tua lettera, ma mi pare di aver riportato correttamente tutti i punti chiave. Capisco quello che vuoi dire, del resto l'hai detto molto bene, ed è un problema che assilla una gran parte dei videogiocatori: l'ho provato anch'io qualche annetto fa, so cosa significa essere guardato come un deficiente che ha in testa solo "speis inveider" o qualche manciata di istruzioni BASIC. Eppure bastava introdurre una qualsiasi discussione, e io partecipavo molto più che volentieri, senza mai fare a meno della mia immancabile battutaccia sarcastica (che volete farci, la finta serietà dei finti seriosi non è mai stata il mio forte). Dove stava quindi il problema? Ero proprio io il deficiente che si esprimeva solo in codice binario, o per caso erano loro ben consapevoli di avere di fronte uno che sapeva fare cose su una macchina, il computer appunto, che li impauriva al solo pensiero di trovarcisi di fronte? Lasciamo perdere certe presuntuose questioni. Piuttosto, perché la gentaglia deve sempre

trattarci con diffidenza, a volte con aria di superiorità? Perché la gente è invidiosa, cattiva. E la loro gelosia non è certo causata dal videogioco, e nemmeno dall'intelligenza o dalla ricchezza altrui: la gente prova invidia solo per chi è tranquillo. Pensaci bene: dei loro commenti, delle battutacce, dei ragli d'asino, in fondo a te frega veramente qualcosa? Penso di no, perché dalla tua lettera traspare una certa tranquillità di fondo: sei in pace con te stesso, e a quel paese tutti gli altri. E questo fa rodere il fegato agli accidiosi, poco male, un giorno si cureranno l'ulcera: quella "pera" di videogiochi non voleva biasimare i tuoi hobby, era solo un proiettile lanciato da qualche imbecille contro la tua sacrosanta tranquillità. E' quindi naturale che tu abbia trovato i veri amici tra gente che la pensa come te. Prima si inizia a parlare di giochi, poi si inizia a uscire insieme, qualcuno lo si perde inevitabilmente per strada, ma con i restanti si parla anche di politica, di sentimenti, emozioni... E poi si fa il grande salto, si matura di più e si riesce a socializzare tranquillamente con tutti. Dà tempo al tempo: una volta si socializzava nei campi di calcetto, oggi lo si fa in sala giochi. E al diavolo tutti quelli che incolpano i videogiochi di condannare alla solitudine che ne usufruisce...

CERTO CERTO, COME NO...

Disgustosi redattori di CM, siete il gruppo più IDIOTA del mondo e il più ridicolo di Milano (modestamente... NdP), insieme ai vostri amichetti di GP. E' giusto che sappiate che siete VOI la rovina di migliaia di adolescenti e piccoli ragazzini, che vi seguono alla cieca e che quindi non sanno orientarsi sulle ore che trascorrono davanti al computer o alla console. Molti di essi, infatti, sono già strabici (o nel peggiore dei casi, sono morti di epilessia) e oltre questo, sono già stati "corrotti" (dai retta a me, è meglio "plagiati" NdP), quasi irreversibilmente, dall'avanzata di questi mostri tecnologici che, come le amebe, inglobano tutte le loro vittime succhiandone le energie vitali, riducendoli a veri e propri DROGATI, e non ritengo azzardato questo termine. Credo quindi che sia utile dirvi che il 50% della responsabilità è vostra, e che è inutile che voi buttiate al vento, con continue battute o cambiamenti di discorso, le critiche che vi vengono mosse dagli altri intelligentissimi lettori. E per intelligentissimi non intendo quei disgraziati di Lord SNK o Capitan Findus, ma le persone colte e coerenti come il sig. Alleori. E adesso, voglio proprio vedere se siete così coraggiosi, tanto da pubblicare questa missiva. Ah, un'ultima cosa: se vi interessa, ho solo 12 anni, ma sono perfettamente cosciente di quello che vi ho scritto. Perciò date retta a me: FINITELA!

Sperando nel vostro fallimento, VOSTRA COSCIENZA.

Certo, certo, come no...

CHI VUOLE COMPLETARE LA PAGELLA?

Egregia (puah!) redazione di CM, vi riscrivo per dirvi alcune cosette. Sono Cristian Pili (vero nome, Cristiano), e nella mia lettera precedente voi avete risposto ad alcune delle mie domande. Non tutte, e quindi vi chiedo di nuovo:
1) Perché non completate la tabella dei giudizi (e non dite che nessuno ve lo ha mai chiesto)
2) Voi dite ai lettori di mandare suggerimenti. I lettori ve li mandano. E allora perché ve ne sbattete? E non fate i finti tonti, rispondete! Poi, nel numero 10, Alessio Lago vi ha mandato una sua recensione di Probotector, e voi gli avete detto che era troppo corta! Ma avete visto quella che avete scritto voi? Ma non vi vergognate? E quella sarebbe una recensione? E' un emerito CESSO, ecco cos'è. Come tutte le altre, del resto! E a questo proposito devo dire ciò che penso a Gianni (nr 12): carissimo, anch'io rispetto le opinioni altrui, ma anch'io devo dire ciò che hai detto tu: in quale drammatica situazione hai scritto che le recensioni di CM sono perfette? Io lo so perché lo dici: non hai mai letto qualche rivista della concorrenza, è ovvio. Se tu avessi letto altre riviste, ad esempio, sapresti cos'è una recensione e cos'è una tabella dei giudizi. E quindi mi compiaccio con l'anonimo del Nr 12 (aridaje! Ma non è che a casa possiedi qualche numero più recente? E non rispondere che hai scritto questa lettera molti mesi fa, perché sul timbro c'era scritto chiaro e tondo "14-4-93"! NdP), mi hai capito, caro Gianni? Detto questo, un'ultima cosa: io penso che i voti globali non siano giusti, proprio per le poche voci nella pagella. Che ne dite, può essere? (NO, poi leggiti il perché NdP). E per piacere, non chiamate "tabella dei giudizi" quello sgorbio a fondo pagina, intesi? (In effetti non la chiamiamo così, bensì "pagella" NdP). Vi ricordo che questa volta dovete rispondere a tutto!

Cristiano Pili

PS: saluto Piero, Roger, Antonello e tutti gli altri.
PPS: Qualcosa di decente c'è in tutto il giornale (come le anteprime e le foto) (siamo commossi NdBovas)

Allora, carissimo Cristiano, direi che non ci siamo. Innanzitutto non riesco a comprendere tutto il tempo che hai aspettato a spedire le tue critiche, ma da qual che mi sembra di capire, il motivo è dovuto al fatto che, nel frattempo, per te non sia cambiato nulla. E direi che ti sbagli di grosso: innanzitutto abbiamo indetto un referendum fra tutti i lettori proprio per sapere esattamente quali modifiche apportare alla rivista, e non mi pare proprio che tu te ne sia accorto. Grave. Poi mi sembra che come critica, la tua, sia decisamente insulsa, e quasi mi pento di averla pubblicata, rubando così spazio a lettere molto più meritevoli. Solo che tanto pathos nello scrivere andava in qualche modo ricambiato, e quindi beccati le risposte.
1) Tanto per cominciare, cosa vuol dire "completare"? Ti sembra che nella pagella ci siano degli spazi vuoti per i disegnini dei lettori? O ci sono per caso dei buchi nella carta? Non si tratta di completare, ma al massimo di migliorare. Non è perché altrove tu puoi leggere anche un voto relativo alla longevità, che una pagella è "completa" o meno. E' semplicemente diversa. Spero che tu mi abbia compreso.
2) Un conto è una recensione "stringata", un conto è una "sintetica": la seconda, in poche parole, dice tutto. La prima, no. E un chiaro esempio è proprio quella che hai nominato tu.
Torniamo infine all'argomento "pagelle": tu citi come esempio da seguire la nuova impostazione di altre riviste (molto bella a mio avviso, sono d'accordo). E allora analizziamola insieme: ci sono la grafica, il sonoro, la giocabilità e la longevità, e questo sin dal primo numero della rivista. Ultimamente poi sono stati aggiunti dei brevi commenti a ognuna di esse, con indicati i lati positivi e quelli negativi. Togli pure la longevità, che comunque aggiungeremo presto anche noi, se le cose vanno avanti così, e le altre quattro "voci minori", mi pare di aver già visto tutto ciò anche su Console Mania, e da due anni, quasi.
Infine, cosa vuol dire che i voti sono sballati "perché la tavola dei giudizi è incompleta (aridaje)". Secondo te, se anche ci fosse stato di mezzo un voto inerente alla confezione, alla longevità, alla simpatia (poca) che sprizza il protagonista, o a chissà quale altro aspetto del gioco, Sonic 2 avrebbe preso un voto diverso da 92? Il GLOBALE è un GIUDIZIO che racchiude TUTTI gli aspetti del gioco, compresi quelli che ho menzionato poco prima. Se poi tu non sai interpretare tutto ciò , allora è un problema tuo, e neppure una pagella a duecentomila voci potrebbe aiutarti. Buona, forse me la sono presa eccessivamente, ma volevi una risposta a tutti i costi, e io te l'ho data. Spero che non te la prenda eccessivamente.

A PROPOSITO DI MALEDUCAZIONE...

Incompetente redazione di Consolemania, sono un ragazzo di 14 anni, abituale lettore della suddetta rivista e molto deluso da voi. Mi spiego subito: all'inizio di maggio ho comprato felice (a quel tempo ero ancora contento di leggere CM) la vostra rivista. Leggendo "Anteprimania" mi è venuta la malaugurata idea di visitare l'Abacus. Così io, i miei fratelli e i miei genitori, partiamo seguendo le indicazioni della vostra cartina. E' proprio qui il punto. Quella cartina portava alla Fiera di Milano che si trova vicino a Binasco, mentre l'Abacus era stato allestito nella "Fiera Campionaria di Milano", all'interno della città. Così, arrivati là ci siamo chiesti come mai fosse tutto deserto, i cancelli erano chiusi e non c'era neanche un inserviente a cui chiedere informazioni. Allora, arrivati al telefono più vicino, vi abbiamo chiamati (sabato 8 maggio). Non so chi sia stato a rispondere, ma vi assicuro che era un maleducato. Io: "Scusa, sai dirmi quando finisce l'Abacus?" "Chiude Domenica" "Ma io sono qui alla fiera di Milano ed è tutto chiuso!" "Allora sarà finito oggi, ciao!" (Frase detta con una velocità tale da non permettermi neppure di replicare, perché poi mi è stata sbattuta la cornetta in faccia). Mi avete davvero deluso, pensavo che foste un gruppo di ragazzi affiatati e simpatici, che piuttosto di fare male qualcosa, non l'avreste fatta... Io continuerò a comprare CM, ma leggerò le notizie con un po' di diffidenza. Sperando che questo vi sia servito.

Vittorio Sala

Capisco la situazione, del resto ce n'eravamo scusati già il mese scorso: il disguido è nato semplicemente da un errore tecnico e da due foto scambiate, e spero vivamente che siano stati in pochi a cadere vittime di tutto ciò. Quello che però non può passare inosservato è il fattore maleducazione. E' vero, lo ammettiamo, certe volte maltrattiamo più del necessario i lettori che ci telefonano, e ne approfitto per scusarmi con tutti loro. Pensa però un po' in che situazione eravamo venuti a trovarci noi: la prima settimana del mese è quella in cui tradizionalmente si chiudono le riviste, e automaticamente vengono annullati i week end e certe volte pure le notti della medesima, col risultato che siamo tutti più stanchi e irascibili. Se poi aggiungiamo che tante cose che andavano fatte subito, subivano enormi ritardi proprio perché le macchine erano tutte in fiera, capisci benissimo quale potesse essere il nostro stato d'animo di quei giorni. Ok, va bene, comprendo perfettamente che il torto è nostro, ma capita a tutti di avere la luna storta. Siamo esseri umani anche noi, perbacco. Vorrà dire, visto che sei di Vigevano, che la prima volta che ti becco in Piazza Ducale ti offrirò un gelato. (Vi saremmo comunque grati, in redazione, se telefonaste in orario d'ufficio, da lunedì al venerdì. Se siamo o rimania-

SEGA™

In questi negozi potrete trovare le ultime novità dell'importazione

CN ALBA - FANTASY C.so M. Coppino, 10
ALBA - L'ELECTRIQUE V. Toppino, 2
BRA - VIDEOMAGIC V. Gianolio, 38

GE CHIAVARI - DADAUMPA Gall. di C.so Garibaldi, 16/18
GENOVA - COLUMBUS 92 V. Rimassa, 130/r
GENOVA - VIDEOMANIA V. Posalunga, 104 R
SORI - VIDEOTECA POI VEDIAMO V. Sauli, 19
S.SALVATORE di C. - NONSOLOVIDEO V. Coduri, 176

IM ARMA DI TAGGIA - DA ANTONELLA V. Stazione
BORDIGHERA - CARTOLERIA RIVIERA
DIANO MARINA - PICCOLO BAZAR V. Canepa, 1
IMPERIA - DADO P.zza Dante, 14
IMPERIA - MIETTO V. Cascione, 140
IMPERIA - OFFICE & GAMES P.zza Bianchi, 9
PIEVE DI TECO - B.M. C.so M. Ponzoni, 24
SANREMO - IL PAESE DEI BALOCCHI V. Palazzo, 80
VALLECROSIA - ANNA SPORT V. Aprosio, 145
VALLECROSIA - FILMANIA V. Papa Giovanni XXIII, 23
VENTIMIGLIA - F.lli RAGGI V. Cavour, 51

LU ALTOPASCIO - VIDEO & SIMPATIA V. Marconi, 16
FORTE DEI MARMI - VIDEOSPACE V. Canova, 78/a
LUCCA - MONITOR V. Brunero Paoli, 17/a

MS CINQUALE - COMPUTERSPACE V. Cateratte, 128
MARINA DI CARRARA - VIDEOSTAR V. Parma, 16/bis

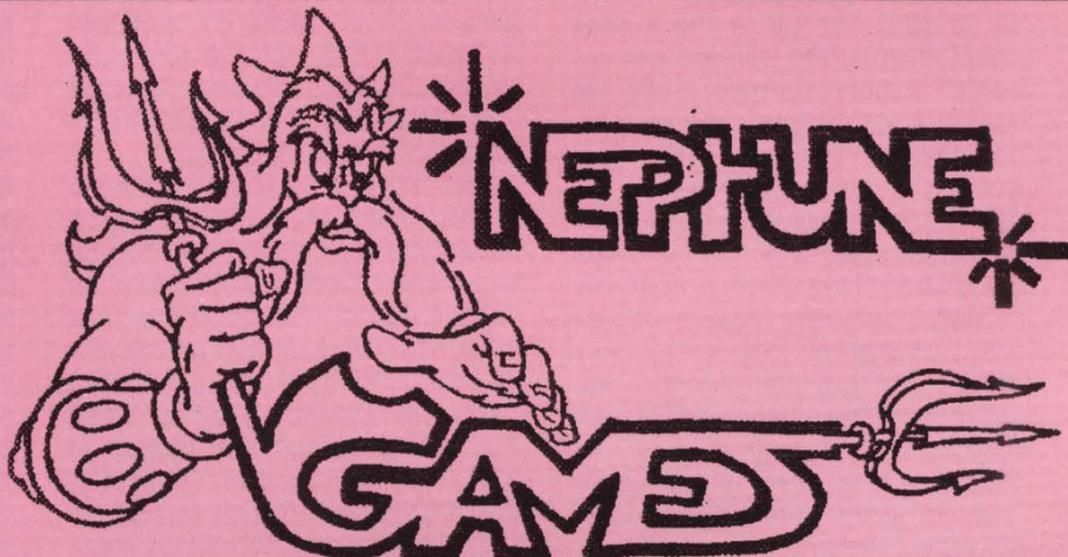
SI SIENA - TOP VIDEO V. Cecco Angiolieri, 45
CASTELNUOVO M. - VIDEOFANTASY V. Aurelia, 12

SP DOG. DI ORTONOVO - VIDEOFANTASY 2 V. Aurelia
LA SPEZIA - PEDACI VIDEO CLUB V. Prione 73
LA SPEZIA - TOP VIDEO V. Lunigiana, 618
LA SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V. Fiume, 317
LA SPEZIA - VIDEO CLUB PEDACI V.le Italia, 198
LA SPEZIA - VIDEO MUSIC CENTER V. N. Ricciardi, 19
SARZANA - LA VIDEOTECA V. U. Muccini, 39

SV ALASSIO - BABILONIA F. VIDEO V. XX Settembre 156
ALASSIO - CARTOLERIA PINO V. V. Veneto, 114
ALBENGA - VIDEOMANIA V. del Roggetto, 9
ALBENGA - CARTOLERIA ATENA V. Martiri della L. 24
ANDORA - VIDEO ANDORA P.zza S. Maria, 13
BORGHETTO S.S. - L'IDEA C.so Europa, 49
SAVONA - VIDEOMAT V. Alfieri, 10 r
ZINOLA - NIGHT & DAY V. Nizza, 256

TO CAMBIANO - LA PAZZA IDEA V. Onorio Lisa, 32
MONCALIERI - WORLD VIDEO V. Tenivelli, 2
PINO TORINESE - NONSOLOVIDEO V. Roma, 109
SETTIMO TORINESE - NEW TOP VIDEO V. Petrarca, 24
TORINO - VIDEOLANDIA V. Gorizia, 86
TORINO - GDR C.so Regina Margherita, 134
TORINO - FILM & FILM V. Bionaz, 23

Contattate il numero 0183 - 29.91.91, potrete ottenere informazioni dettagliate sui servizi che offriamo ai nostri clienti, tra i quali questa pubblicità gratuita, ilservizio prenotazione novità, la hot line telefonica, le informazioni aggiornate dal mercato americano e, non ultima, la garanzia di non vendere ai privati per corrispondenza: una rete di agenti è a vostra disposizione per seguirVi e consigliarVi l'acquisto più opportuno.

UN NUOVO NEGOZIO DEDICATO ESCLUSIVAMENTE AL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E CONSOLLE:

SEGA MEGADRIVE * SUPER NINTENDO GAME BOY * GAME GEAR * NEO GEO ACCESSORI E SERVIZIO NOVITÀ

BOVAS' HARD CAFE'

mo in redazione dopo le diciotto e trenta o il sabato e la domenica lo facciamo spesso per lavorare in pace o, se va bene, per riposarci dopo un giornata particolarmente intensa. Immaginatevi di passare quattro ore a correggere testi e poi, alle dieci di sera, dover rispondere a delle domande a volte particolarmente imbecilli o che implicano una ricerca in quel momento molto scomoda e/o inopportuna... Grazie da me e da tutta la redazione NdAlex)
Pace fatta?
PS: già che siamo in tema di scuse, vorrei porre le mie anche alla concorrenza, che qualche volta ho attaccato in maniera diretta, e forse in modo un po' eccessivo. Al di là di quello che abbiate potuto pensare, ho sempre inteso questi reciproci "sfottò" come una presa in giro fondamentalmente bonaria, con l'unico scopo di farsi due risate. Spero che sia la stessa cosa anche per la controparte, e che in futuro si limitino reciprocamente sia la "cattiveria", sia il conseguente "vittimismo". Grazie.

LO SPIRITOSONE ACIDONE DI QUARTIERE...

Carissima Console Mania, sono un ragazzino di 15 anni che odia tutte le console, i coin op, i videogiochi esistenti nell'universo e anche voi e la vostra sciocca rivista mensile. A vostro parere i videogiochi sono un divertimento, in realtà sono tutte sciocchezze e cose futili. Le console sono un divertimento stupido, sono i giocattoli dei ragazzini mentecatti. Io vorrei far capire a tutti quegli ottusi (voi compresi) che sono dei super beoti che si esaltano per degli obbrobri di plastica e che devono conoscere gli effetti negativi di questa sottospecie di divertimento da alienati. E' certo che i videogiochi provocano l'epilessia (che ne diresti di riguardare l'articolo apparso sul numero 20, in cui un'epilettologa asserisce che i videogiochi non hanno nulla a che vedere con l'epilessia? NdD), ma voi smentite, altrimenti la vendita degli aborti plasticizzati (le console) scenderebbe e così anche la tiratura del vostro inutile giornale. Io frequento il primo anno del liceo scientifico e ho la media del nove in tutte le materie, ho molti amici e pratico il tennis, il ciclismo e il nuoto ed ho pure una bella "fidanzatina" (inoltre conosco Superman, il presidente americano Clinton e soprattutto sono mooolto modesto NdD). I possessori di una console (chi ne ha due o più si dovrebbe proprio ricoverare in un ospedale psichiatrico) hanno voti bassi a scuola perché sono demotivati nello studio a causa della loro "passione", non fanno sport perché preferiscono passare tutta la giornata "attaccati" a un televisore e alla loro squallida console e alle ragazze e agli amici non pensano neppure lontanamente. Se tutti voi della redazione e i vostri lettori non hanno problemi mentali (e ne dubito) non potete fare altro che darmi pienamente ragione in tutto (sempre modesto eh? NdD)(hai nove anche in italiano? Se è così mi piacerebbe dare lezioni al tuo profe... NdAlex). Le console e i loro videogiochi sono cose destinate all'estinzione.
SALUTI (anzi addio)

Acido

P.S. Cambiate il nome di "Console Mania" in "Console Fobia", è più realistico!

Caro acidone di quartiere, non credere di incantarmi con le tue idiozie. Non penso che se tu fossi come dici di essere ti saresti mai abbassato a "leggere" (e non dico comprare) Console Mania, quindi sei sempre il solito spiritosone che vuole a tutti costi vedere la propria lettera pubblicata. Beh, altrimenti, nel caso tu fossi realmente così...

LE USUALI CRITICHE E DOMANDE MENSILI

Simpaticissima redazione di Console Mania, chi vi scrive è un ragazzo di quattordici anni, frustrato dalle lezioni di greco e di latino, e ormai capace di rilassarsi solo davanti al televisore con un joypad in mano e la cartuccia Double Dragon 3 inserita nella console.
I motivi per cui sto scrivendo sono due: innanzitutto voglio muovere un paio di critiche alla rivista, certo molto bella, ma carente sotto molti punti di vista. Per cominciare voglio farvi notare che col non pubblicare la rubrica "Consoliamoci" nel numero 18 avete negato a me la possibilità di divenire proprietario di un Mega Drive e a tanti altri nella mia situazione quella di acquistare una console o un gioco di seconda mano. Pertanto vi pregherei di spiegarmi le ragioni di questa eliminazione piuttosto ingiusta.
Un secondo punto di demerito è rappresentato dalla mancanza, sempre nel sopracitato numero, del megatrucco di redazione che chiudeva nei numeri precedenti la rubrica "Control Your Console". Anche su questo desidererei una spiegazione.
L'altro motivo che mi ha spinto a scrivervi è la voglia di porvi le fatidiche domande, prerogativa di ogni monotona missiva (ho trovato anche la rima!) (ma che bravo! NdD):
1) Avete già recensito Turtles 2 per il NES? in quale numero?
2) In quale numero è stato recensito Sonic 2?
3) Potreste indicarmi due platform ganzi per NES e Mega Drive?
4) Da che Zoo è scappato Alex?
5) Il giudizio globale da quali fattori è determinato?
Vi ringrazio per la gentile attenzione e, sperando che mi pubblichiate, voglio che sappiate (aò, oggi son proprio un poeta, ecco un'altra rima) che vi stimo moltissimo per ciò che ogni mese regalate ai lettori, la migliore rivista mai pubblicata. Restate come siete, che siete forti! Un ipermegasaluto (a tutti voi) dal vostro più simpatico lettore (uh uh, presuntuosone...NdD).

Roberto Falofano.

Caro Roberto, ho trovato la tua lettera molto interessante, concisa e schematica, anche se mi sembra che tu te la sia presa un po' troppo per quanto riguarda le nostre "piccole" sviste: allora, devi sapere che Alex, ottimo caporedattore, a volte, oberato dal lavoro, diventa un po' sbadatuccio, così come è successo per il numero da te menzionato. Quando si è accorto della mancanza della rubrica Consoliamoci ormai la rivista era già andata in stampa, rendendo impossibile ogni ulteriore correzione. Per lo spazio dei megatrucchi, ti faccio notare

che non è una rubrica fissa, scritta quando capita da quel mentecatto di MA, che a volte si aggiunge (quasi sempre ultimamente) al CYC curato da me medesimo stesso (la vera ragione per cui nel n° 18 di CMania non c'erano le cose che hai menzionato si può riassumere in una parola: spazio. NdAlex). Ora passiamo alle risposte:
1) No.
2)Sul numero 15...
3) Per Mega Drive non posso non consigliarti Chuck Rock o, se vuoi rimanere sul classico Rainbow Island (miticissima conversione di uno dei miei giochi da bar più amati)(vedi anche lo Snow Bros su questo numero... NdAlex), per Nes prova, se ancora non lo possiedi, con Mario 3, o i più recenti (almeno qui in Italia) Megaman 3 o 4.
4) Non è scappato dallo Zoo, l'hanno solo cacciato (peccato...)(Non sapevo che fosse vietato mangiare gli animali... NdAlex).
5) Dirti che si segue rigorosamente la media matematica sarebbe una grossa corbelleria, diciamo che puoi considerarlo come una via di mezzo tra un media tra tutte le altre voci e il gusto personale del recensore... Tanti cari auguri di buon onomastico...

DEATH MASK

Salve a tutti (puntualizzo che sono molto educato). Il motivo per il quale non vedete i classici elogi alla rivista è perché questa lettera non è rivolta alla stessa, ma ad una lettera che vi comparve parecchio tempo addietro.
Hey, miticissimo Lord SNK, come stai? Io non sono tra quelli che ti reputano un demente, anzi, io ti stimo moltissimo. tu sei riuscito a capire la vera essenza del videogioco, e per questo io ti ringrazio. Dopo questa prefazione molti di voi si chiederanno perché dico ciò. Ebbene, ora vi spiegherò tutto: quando lessi sul numero 9 di Console Mania la lettera del miticissimo Lord SNK rimasi veramente perplesso.
A quell'epoca non avevo ancora visto un Neo Geo dal vero, e le uniche console con cui avevo giocato erano il Mega Drive e il Nintendo, che consideravo lo stato dell'arte dei videogiochi. Ma dopo aver letto la lettera mi incuriosì il fatto che una persona sola avesse il coraggio di affrontare il difficile discorso della console definitiva. Quindi ho cominciato a cercare il Neo Geo della SNK in tutte le sale giochi delle città vicine, visto che nella mia non si vedeva neanche l'ombra. Finalmente sono riuscito a trovarlo senza dover espatriare.
La prima cosa che ho detto è stata: "Wow, no non può essere una console, questo è un coin op". Poi il gestore mi ha assicurato che si trattava del Neo Geo e a quel pun-

BOVAS'HARD CAFE'

to la mascella mi è caduta e si è spezzata in due battendo sul pavimento, quindi il locale si è allagato della mia bava colante, dopodiché sono svenuto con il gettone in mano.
Ora sono il felice possessore di un Neo Geo, e mi trastullo con giochi del calibro di Art of Fighting, Mutation Nation, Fatal Fury 2 (Street Fighter 2 incenerisci) ecc. Date retta a me, non c'è vita per gli aborti. Prima di chiudere voglio dire che io non sono il figlio di Berlusconi, o che provengo da una famiglia nobile, ma quando si nutre una passione verso qualcosa bisogna insistere sempre e raggiungere il meglio (per comprarmi il Neo Geo mi sono spezzato la schiena tutta l'estate lavorando in una pizzeria a 100.000 lire a settimana!!)
Aprite gli occhi al futuro.

Vostro affezionato Maschera di Morte.

P.S. Non sono un vigliacco, lascio qui sotto il mio indirizzo perché posso dimostrare le mie tesi: Del Vecchio Giuseppe - via Cavour 1 - 04011 Aprilia (LT).

Egregissima "Maschera di Morte", mi fa molto piacere che tu abbia perfino usato una mia frase (non c'è vita per gli aborti), dico mia perché forse non saprai una cosa, come del resto tutti gli altri lettori, e cioè che quel certo Lord SNK, quel mentecatto che vi ha fatto così tanto incavolare e stramadonnare a destra e a manca, non è nientepopodimeno che il vostro amabile e affezionato Dave, che in un momento di ristagno postale voleva "vivacizzare" un po' la corrispondenza del Bovas' Hard Café... Ovviamente non penso quello che ho scritto, l'ho fatto solo per divertirmi un po'. Stammi bene...

TUTTE LE COSE SONO POSSIBILI CON L'AMORE...

Questa lettera ti è spedita per augurarti buona fortuna. L'originale e in New England USA. Ha girato il mondo almeno nove volte. La fortuna ti è stata mandata. Riceverai fortuna entro quattro giorni in cui riceverai questa lettera, a condizione che tu la faccia circolare. Non è uno scherzo. Riceverai la fortuna nella posta. Non spedire-soldi. Manda una copia di questa alle persone che ritieni bisognose di un po' di fortuna. Non spedire soldi (questo l'hai già detto! NdD)! Il destino non ha prezzo! Non trattenere questa lettera con te. Devi assolutamente liberartene dopo 96 ore dalla ricezione. Un ufficiale della RAF ha ricevuto 470 mila dollari. Joe Elliot 4 mila dollari e li ha persi perché ha spezzato la catena. Nelle Filippine Jene (a me pare che ci sia scritto così) Walen ha perso sua moglie 51 giorni dopo aver ricevuto la lettera, non l'ha fatta circolare. Tuttavia prima della morte ha ricevuto 7 milioni e 750.000 dollari. Per favore manda venti copie della lettera ed osserva cosa ti accadrà nei prossimi quattro giorni. La catena proviene dal Venezuela ed è stata scritta da St. Antony de Orup, un missionario del Sud Africa. Siccome la copia deve girare il mondo devi fare 20 copie e spedirle ai tuoi amici e collaboratori, dopo pochi giorni riceverai la sorpresa. E' la verità. Fallo anche se sei superstizioso. Nota tre seguenti storie: Costantino Diaz ha ricevuto la catena nel 1950 ed ha chiesto alla sua segretaria di farne venti copie e spedirle. Dopo alcuni giorni ha vinto la lotteria di 2.000 dollari. Carol Dattiel, un impiegato (od un impiegata? NdD), ha ricevuto la lettera ma ha dimenticato di liberarsene entro 96 ore. Ha perso il lavoro. Più tardi, dopo aver ritrovato la lettera, ha spedito 20 copie. Alcuni giorni dopo ha trovato un lavoro migliore. Dalen Farlerini ha ricevuto la lettera e non credendoci l'ha buttata, dopo nove giorni è mort. Nel 1987 la lettera è stata ricevuta da una givane donna in California ma era leggibile a stento (proprio come questa copia... NdD). La ragazza si era ripromessa di ribatterla a macchina e spedirla. Purtroppo ha lasciato trascorrere tempo ed ha avuto una serie di problemi cominciando da disgrazia in macchina. Dopo aver spedito la lettera la fortuna è stata a suo favore; ha comprato una macchina nuova (chiamala fortuna! NdD).
Non accusare la gente di averti mandato questa lettera. E' il destino che l'ha mandata.
RICORDATI DI NON SPEDIRE SOLDI E NON IGNORARE QUESTA LETTERA.

Allora, a parte il pessimo italiano, le ripetizioni e le frasi sconnesse non ho niente da aggiungere, a parte il fatto che questa lettera finisce, appena ho finito di scrivere la risposta, nel mio inceneritore da tasca... Ringrazio comunque l'anonimo lettore che si è tanto disturbato per il nostro bene...

SPECULAZIONE FILOSOFICA DI SECONDO GRADO INTRONO ALLA PERSONALITÀ DEI PERSONAGGI DI STREET FIGHTER 2...

Salve, sono Cesare Ragazzi ehm, no... Sono un felice possessore di un Nes e di un Game Boy. Innanzitutto vorrei complimentarvi con voi per quanto riguarda la vostra rivista, che per me è la prima nel settore. Ora però mi viene un dubbio: come avete fatto a dare solo 99 a Street Fighter 2, un vero puzzle game (o forse no, uno spara e fuggi (o era forse un platform?))) con le palline (curati ragazzo mio, curati... NdD).
A proposito di questo vi vorrei proporre dei nuovi abbinamenti:
Ryu (MA): un vero mollaccione! Perde quasi sempre e se per caso vince se la tira come un cammello.
Ken (Paolo Besser): anche questo non scherza! Se riesce a vincere alza un braccio, emanando un terribile fetore ascellare.
Dhalsim (Emanuele Schichilone (o Stiticone?) (Stiticone, NdD): questo nonnetto, oltre alla capacità di allungare gli arti (tutto tranne uno, beh, quello non è proprio un arto... NdD), è in grado di sparare un mucchio di tavanate galattiche in un solo secondo.
Honda (Raffaele Sogni): questo trippone è in grado di fare dei colpi in tipico stile Chuck Rock e inoltre, grazie alla sua testa molto dura, riesce a distruggere qualsiasi console che non gli vada a genio.
Blanka (Alex) (ci avrei scommesso! NdD): eccolo qui! Il più putrido, sporco, luminescente, grosso capoproredattore (hey, hai dimenticato "brutto"! NdD)(probabilmente ha visto una tua foto, Dave NdAlex). E' molto peloso ed impone a tutti ciò che vuole lui. E' famoso per due motivi: 1) ha un alito così pesante da uccidere un uomo alla distanza di due chilometri. 2) le poche volte che fa la doccia, la fa con l'antipulci per cani.
Zangief (Jack): è il più forte in assoluto, ma è molto lento. Zangief è temuto per le dimensioni delle orecchie, che più che sembrare orecchie sembrano radar.
Guile (Dave): il più richiesto, il più amato d'Italia, quasi più delle cucine Scavolini. E' un vero gasato e l'unica cosa che sa fare è battere i tasti del computer a caso, e nonostante ciò, dare vita a pensieri compiuti (e ti sembra una cosa facile? NdD).
Chun Li (Stefano Gallarini): sebbene sia una donna Chun Li è molto forte ed agile. La cosa che riesce a fare meglio è scrivere editoriali.

Dario Nervo

Carissimo e simpaticissimo Nervo, scusami se ho apportato una piccola correzione "stilistica" per quanto riguarda Ken, beh, mettiamola così, certe cose non sono apprezzate da nessuno qui in redazione, quindi meglio non menzionarle.

DAVE E' UN PERFETTO IMBECILLE?

Cara redazione di Console Mania, io sono un ragazzo di 15 anni, orgoglioso possessore di un Mega Drive. Passando al succo della presente vi faccio i miei complimenti per la vostra rivista: è fantastica, ma purtroppo, a questo mondo, nulla è perfetto, a parte Dave: già, un perfetto imbecille (sto scherzando, naturalmente: infatti io vi reputo molto capaci di svolgere il vostro lavoro, che non è solo giocare) (ed io invece non scherzo mai! Vieni qui che ti spacco! NdD). Come stavo dicendo, una cosa che non mi piace sono (errore di concordanza) (se lo sapevi perché non hai corretto? Sciocco ed immaturo! NdD) quelle due nuove rubriche, "Rogue'n'Role" e quell'altra, come si chiama, "Aggiungi un posto al tavolo": date retta a me, abolitele! Sprecate solo pagine. ad esempio io non le leggo mai, a chi possono interessare? (il fatto che tu non le legga non vuol dire che non interessano a nessuno! Lettori di tutto il mondo fateci sapere il vostro autorevole parere! NdD). Specialmente l'ultima che ho nominato, cosa c'entra in una rivista di videogiochi?
Poi, secondo me, dovreste recensire anche i giochi che si possono trovare facilmente nel negozio sotto casa (nella versione europea; infatti ci sono tanti giochi che nessuno ha mai recensito. In una paginetta potreste recensirli (già lo stiamo facendo, NdD).
Secondo me, poi, sarebbe una buona idea fare la top ten dei giochi di ogni console, anche fatta da voi, valutando soprattutto la giocabilità. Un ultima cosa prima delle classiche domande (che a me piacciono molto). Nella microposta del numero 16 parlavate di una sorpresa imprecisata nei numeri successivi: Spiegatemi un po'.
Eccovi anche le domande:
1) Che voto avete dato a Pit Fighter?
2) A quando la recensione di Power Athlete? Parlatemene un po'
3) E di Mortal Kombat? Sarà un bel gioco? Se sarà simile alla versione da bar credo che sarà un gran successo.
4) Quanto costa un gioco per MD in Giappone?

Luca.

Per quanto riguarda la mia perfezione non ho nulla da aggiungere, per quanto riguarda le rubriche pri-

BOVAS'HARDCAFE'

ma di prendere una decisione dovremmo sapere il parere di tutti i lettori, quindi, se ci fosse qualcosa che non vi andasse a genio vi invito a scrivere. Passiamo ora alle risposte:
1) Tra settanta e ottanta se non vado errato...
2) E' un'emerita tavanata, quindi non sperare di vederlo recensito...
3) Rileggiti pure il numero scorso...
4) Con precisione non saprei, credo comunque che il costo dei titoli "normali" si aggiri tra le 40.000 e le 50.000 lire...

FILOSOFIA SPICCIOLA DI VITA...

Carissima redazione di Console Mania e soprattutto carissimo Dave come tu ben sai ora sto studiando per l'esame di Analisi 1 (lo stai facendo veramente o lo dici così per dire? NdD), ma in un ritaglio di tempo ho voluto scriverti questa lettera; io però non ti voglio assillare con le solite domande su videogiochi e console anzi preferisco parlarti di problemi esistenziali. Quest'oggi ho infatti avuto una folgorazione o forse per meglio dire un'illuminazione a sfondo mistico; ho avuto un'apparizione nel salotto di casa mia: una figura celestiale che irradiava luce e una strana sensazione di benessere. Questa figura sembrava stranamente somigliare a te Dave, indossava una veste azzurra e un paio di sandali alti allacciati a metà gamba. Portava nella mano destra un tridente dorato (tipo quello di Nettuno); dopo un attimo di esitazione mi sono detto: -Se questo è veramente una divinità allora forse può dare una risposta a una domanda che da anni mi assilla...- Mi sono fatto coraggio e gli ho chiesto:-Perché esistiamo ?-, ma purtroppo non ho avuto risposta e la figura ha cominciato lentamente a svanire... Ora la mia ultima possibilità sei tu Dave (poiché tu assomigli molto alla mia visione) per cui ti prego PUBBLICAMI!

Vincenzo Biorci

Caro Enzo (ti posso chiamare Enzo, vero? NdD), hai fatto un errore a interpellare l'apparizione, carente come intelletto, perché non ti sei rivolto subito al non plus ultra, e cioè me medesimo? Beh, per dimostrarti che non sto parlando a vanvera ti esporrò le mie personali opinioni in proposito:
Ipotesi 1: Noi viviamo solamente per far sparire i bambinetti di sei/sette anni con le mani paffutelle, ricavandone un piacere incommensurabile...
Ipotesi 2: Viviamo nell'illusione di poter un giorno picchiare Masini o Cristina D'Avena... (io penso che Masini potrebbe usare il titolo di un suo successo per risponderti, Dave NdAlex)
Ipotesi 3: questa è banale: si vive per soffrire...
Ipotesi 4: Si vive perché se non si vivesse non si vivrebbe...
Potrei, data la mia grande conoscenza in materia, andare avanti all'infinito, ma non ne ho voglia né tempo, quindi accontentati di queste mie grandi verità

PENULTIMA PUNTATA DEL CONCORSO ROSA E SERIE RIFLESSIONI

Tadam! Rieccoci qui! Magari starete leggendo queste righe all'ombra di una frondosa quercia in campagna, durante un picnic, o sotto l'ombrellone in spiaggia, o sull'autobus, o più semplicemente stesi sul vostro letto, nel freschetto della vostra stanza. E sarete indubbiamente curiosi di sapere che cosa significava la parola PENULTIMO scritta nell'introduzione dell'articolo, vero (vedi Bubsy, NdAlex)?
Beh, ho deciso di svelare la tanto sofferta soluzione del misterioso concorso sul numero di settembre (se nessuno la indovinerà prima), che voi avrete fra le mani proprio al ritorno dalle vacanze. Avete quindi a disposizione tutti i pomeriggi (e le mattinate) (e le serate) (e le nottate) di questi due mesi estivi per scervellarvi senza sosta sul mistero del misterioso concorso. E non potrete più venirmi a dire che la mattina siete a scuola, o il pomeriggio dovete fare i compiti, o la sera dovete andare a letto presto. Non avrete più alcuna scusa. E se non riuscirete a svelare il misterioso mistero la colpa sarà soltanto vostra, della vostra pidocchiosa inettitudine, del vostro microcefalico encefalo cerebroleso. Ah, ah, ah! Sono stato abbastanza caustico, o no? (Con tutto ciò che ho scritto non può non esserci scappata almeno una battutina caporedattoriale!).
Consigli per gli acquisti, allora:
1) Evitate di andare in campeggio. Si spende poco, ci si diverte tanto, ma se la vostra idea di vacanza coincide con quella di riposo, sappiate che dal campeggio si torna più stanchi di prima.
2) Se vi esponete al sole, usate sempre un minimo di crema protettiva; non avete idea dei danni che le radiazioni solari causano all'epidermide. E anche se non immediatamente visibili, possono comunque manifestarsi dopo lunghi periodi di tempo. Ricordate che i danni inflitti al derma sono per il 99% irreversibilmente permanenti.
3) Per i maschietti assatanati: viviamo in un'epoca dove la cosa più bella che possa accaderti, e cioè fare l'amore con una ragazza, è diventata anche la cosa più pericolosa. Io so che andare in vacanza per molti significa andare in cerca di avventure; se dovesse capitarvi di avere un rapporto occasionale, anche con una ragazza bellissima, italiana o straniera, di buona famiglia, dalle abitudini impeccabili quanto volete, ricordatevi sempre di usare il profilattico (e lo stesso ragionamento vale per le ragazze: cioé se lui è bellissimo, ecc...). Non avete idea di cosa voglia dire vedere un proprio amico morire di AIDS, e vi auguro non debba mai succedervi una disgrazia tale. Vi ripeto, usate il profilattico. E', oltre ad una norma igienica, un dovere sociale, un calcio sulle gengive a questo male che miete ancora molte, troppe vittime.
Con questo, ho proprio detto tutto. Ribuone vacanze!

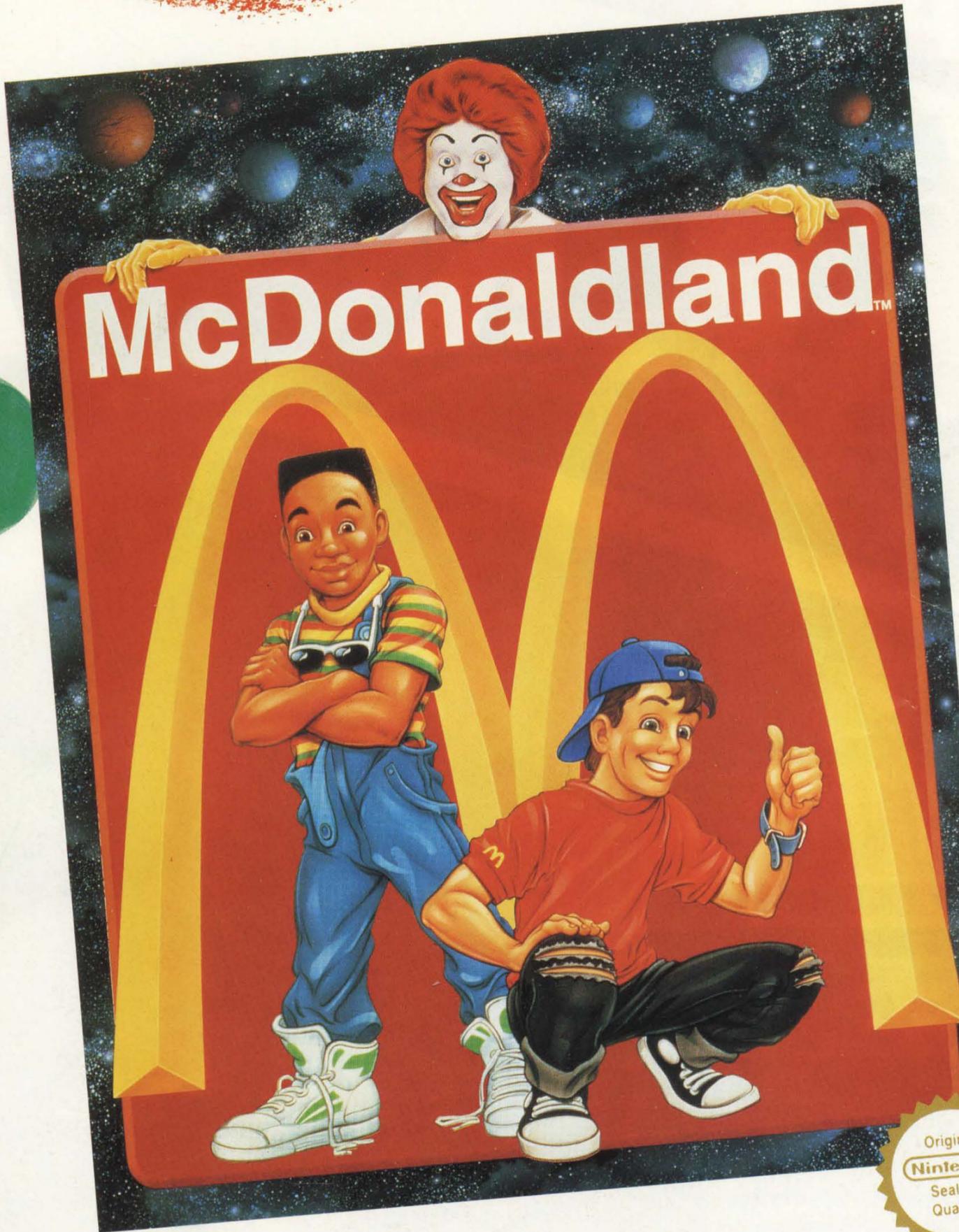
MICROPOSTA

Si trasforma in un razzo missile, coi circuiti di mille valvole, tra le stelle sprinta e vaaaa... Scusate, ma i ricordi si fanno sempre più vivi, soprattutto se arriva uno come Max Castaldi (già protagonista di una posta taaaaanti numeri fa) a spedirci una serie di immagini stampate con i protagonisti di UFO ROBOT e Goldrake. Sono molto belle, la prossima volta che stampi, però, cerca di settare meglio le proporzioni verticali della stampa, dato che il materiale che ci hai inviato risulta un po' "allungato". Comunque, se vuoi inviarci le tue opere su dischetto, fallo pure al più presto: troveranno certamente spazio nel Talent Art di TGM. Davide Chiara ci ha spedito una lunga storiella stile-favola con Sonic protagonista, bravo bravo, continua così e presto diventerai il nuovo incubo dei bambini, al posto dei fratelli Grimm. Ci hanno poi scritto "Il gelataio dai c..... di ghiaccio" (non ti invidio) e il "Cameraman dalle palle a bobina", i quali per difenderci da tutte le critiche più "colorite", affermano: "Non so se conviene usare CM come carta igienica, perché: 1) CM costa il doppio di 4 rotoli della medesima, 2) la carta igienica dura di più, 3) è più piacevole usare la carta igienica". Grazie, ragazzi, siamo commossi da tanta delicatezza nei nostri confronti. Inoltre la carta igienica ha due strati... Quei disgraziati di Andrea Gatto e Alessio Greco, ci hanno spedito una lettera con una pagina bruciacchiata, col risultato di impataccarci di cenere tutta la moquette. Ma ve ne faremo pentire presto e amaramente. Lello Panzieri ci ha spedito un'apprezzabile letterina in carattere microscopico, ma in compenso ben leggibile grazie alla bella calligrafia. Il tutto accompagnandola da alcune pagine di Orange Road. Bene, nella stessa egli ci accusa di essere troppo seri e di cedere nuovamente il posto di "postaiolo" a Stefano Gallarini, che forse "si immedesimerebbe meglio nella parte". Beh, a giudicare da alcuni sketch mandati in onda su "mai dire TV" potresti anche avere ragione, ma al posto ci teniamo particolarmente, e poi un po' di serietà non fa mai male. Comunque, visto che ti piacciono tanto i manga con delle apprezzabili scenette erotiche, che ne diresti di procurarti quelli di due nuove serie pubblicate qui in Italia? Riderai a crepapelle, te l'assicuriamo.

L'ANGOLO DELLA PROF

1) "...Perché non usate la cartigenica?"
2) "...Ops, pardone..."
3) "...Aparte le stronsate..."
4) "...A proposito vi voglio scrivere un pezzo di cansone..."
5) "Cuando quel coso che diventa la testa c'ha la frusta e i guanti da masochista..."
6) "Che vene pare?"
7) "Il vostro NdP è per caso scappato da un libro fantasi?"
8) "...Lo avete trovato nel uovo di Pascua?"
9) "Ho intenzione di seguirvi pe molto tempo..."
10) "Chiedo propio..."
11) "Io dica sia per la lettera..."
12) "E gurda che e inutile..."

13) "Tu ti compiri un gioco per il Neo Geo..."
14) "Ken Shiro"
15) "Melo consiglereste..."

L. 49.900
PREZZO AL PUBBLICO IVA INCLUSA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PARASOL STARS
RAINBOW ISLANDS 2
Original Nintendo Seal of Quality
CHIAMATA GRATUITA
NUMEROVERDE
167 - 821177
ocean
SALDIMANIA
TOYS
LEADER
NINTENDO® AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
PARASOL STARS © TAITO CORP.
CADARIO
"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".

IL CALCIO SI CHIAMA
KICK OFF™
Original Nintendo Seal of Quality™
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
GAME BOY™ Nintendo
LA STUPEFACENTE GIOCABILITÀ E IL SORPRENDENTE REALISMO LO HANNO FATTO DIVENTARE L'INCONTRASTATO CAMPIONE DI TUTTI TEMPI, IL PREFERITO DA MILIONI DI GIOCATORI IN TUTTO IL MONDO.
SCENDI IN CAMPO, TIRA IL CALCIO D'INIZIO E VIVI IN PRIMA PERSONA TUTTA L'EMOZIONE DI UNA VERA PARTITA DI CALCIO.
Licensed to IMAGINEER Co., LTD
Innovation Through Human Network
TOYS LEADER®
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM TM, THE NINTENDO PRODUCT SEALS OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
NINTENDO®, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS TM + © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES ALL RIGHTS RESERVED
"TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
CADARIO
"LEADER distribuisce prodotti originali per NINTENDO, con le istruzioni in italiano l'assistenza e la garanzia totale".